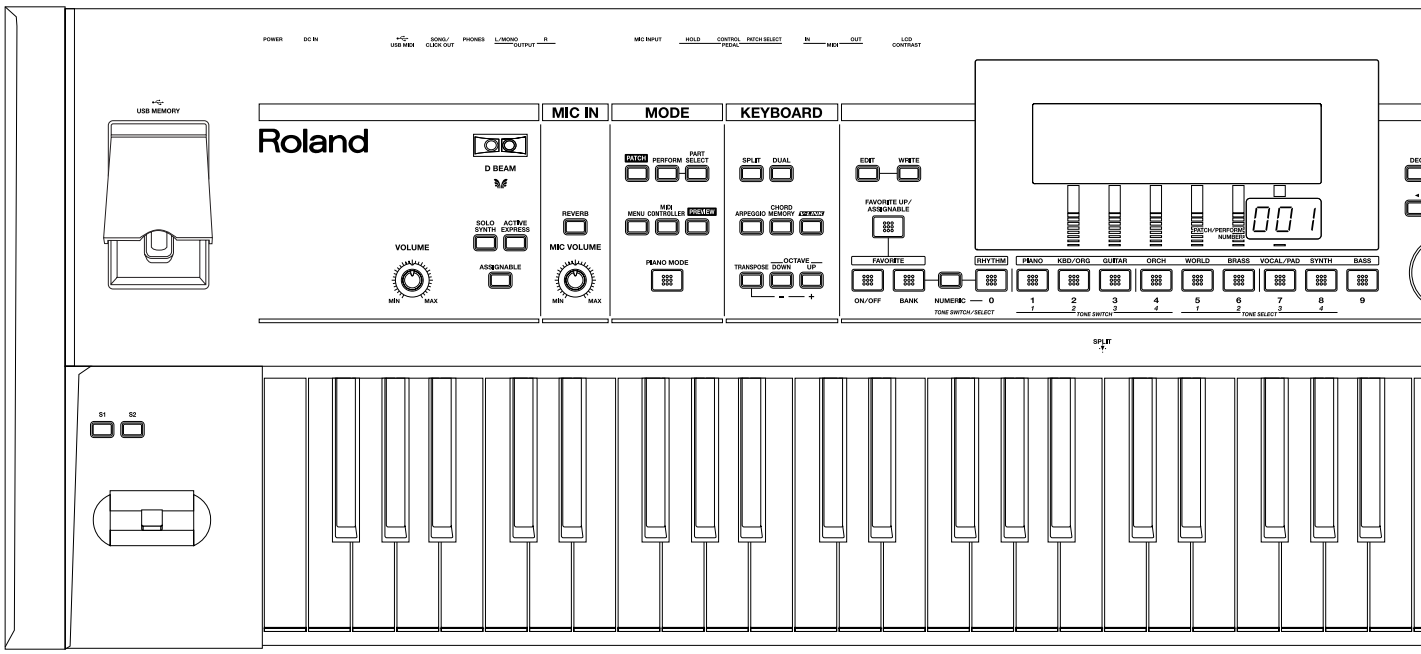


JUNO-STAGE

Manual del Usuario

Roland®

Convenciones usadas en este manual

Los botones de funcionamiento se incluyen entre corchetes [ ]; por ejemplo, [ENTER].
Las páginas de referencia se indican mediante (p. **).

Se utilizan los siguientes símbolos.

NOTA Indica una nota importante; asegúrese de leerla.

MEMO Indica un recordatorio acerca del ajuste o función; léalo si lo desea.

CONSEJO Indica un consejo útil para el funcionamiento; léalo si es necesario.

cf. Indica información de referencia; léala si es necesario.

TÉRMINO Indica la explicación de un término; léala si es necesario.

Antes de utilizar este equipo, lea con atención las secciones tituladas: "UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA" y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 3; p. 5). Estas secciones ofrecen información importante acerca del correcto funcionamiento del equipo. Además, para familiarizarse con todas las funciones que ofrece este nuevo equipo, lea por completo el Manual del Usuario. Guarde este manual y téngalo a mano para futuras consultas.

Copyright © 2008 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse de ninguna forma sin el permiso escrito de ROLAND CORPORATION.

UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar el equipo de manera correcta.
⚠PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar el equipo de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el equipo no debe desmontarse.
	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠ATENCIÓN

- No abra ni realice modificaciones internas en el equipo o en el adaptador de CA. (La única excepción sería donde este manual proporciona instrucciones específicas que se deberían seguir para poner en su lugar las opciones instalables por el usuario, consulte p.18).

- No intente reparar el equipo, ni sustituir sus componentes internos (excepto si este manual ofrece instrucciones específicas para hacerlo). Para cualquier reparación, contacte con el establecimiento donde adquirió el equipo, con el Centro de Servicio Roland más cercano, o con un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página “Información”.

- Nunca utilice ni guarde el equipo en lugares:
  - Sujetos a temperaturas extremas (por ejemplo, bajo la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de calefactores o encima de aparatos generadores de calor); ni
  - Mojados (por ejemplo, baños, servicios, suelos mojados); ni
  - Húmedos; ni
  - Expuestos a la lluvia; ni
  - Polvorientos; ni
  - Sujetos a altos niveles de vibración.

- Este equipo sólo se debe utilizar con el soporte o pedestal recomendados por Roland.

- Cuando utilice el equipo con el soporte o pedestal recomendados por Roland, dicho soporte o pedestal debe colocarse de forma que esté nivelado y estable. Si no utiliza una estantería o soporte, debe asegurarse de que el lugar donde coloca el equipo tiene una superficie nivelada que mantendrá el equipo en una posición estable.

⚠ATENCIÓN

- El equipo sólo se debe utilizar con el adaptador de CA incluido. Además, compruebe que el voltaje de línea en la instalación coincide con el voltaje de entrada que se especifica en la carcasa del adaptador de CA. Es posible que otros adaptadores de CA utilicen polaridades diferentes, o que estén diseñados para un voltaje distinto, de modo que al utilizarlos podría causar daños, un funcionamiento anómalo, o descargas eléctricas.

- Utilice sólo el cable de alimentación incluido. Además, el cable de alimentación incluido no debería utilizarse en otros dispositivos.

- No doble excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima del mismo. Podría dañar el cable y causar desperfectos y cortocircuitos. ¡Un cable dañado puede provocar incendios y descargas eléctricas!

- Este equipo, solo o utilizado junto con un amplificador, auriculares o altavoces, puede producir unos niveles de sonido capaces de provocar una pérdida de audición permanente. No utilice el equipo a un volumen elevado durante períodos de tiempo prolongados, ni tampoco a un volumen que resulte incómodo. Si experimenta pérdidas de audición o zumbidos en los oídos, deje de utilizar el equipo inmediatamente y consulte a un especialista.

- No introduzca objetos (por ejemplo, material inflamable, monedas, alfileres) ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior del equipo.

⚠ATENCIÓN

- Desactive el equipo inmediatamente, extraiga el adaptador de CA de la toma, y solicite asistencia al establecimiento donde adquirió el equipo, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información", en caso de que:
  - El adaptador de CA, el cable de alimentación, o el conector se hayan dañado; o
  - El equipo emite humo o un olor extraño; o
  - Ha entrado algún objeto o algún líquido dentro del equipo; o
  - El equipo ha estado expuesto a la lluvia (o se ha mojado de otra forma); o
  - El equipo no funciona con normalidad o muestra un cambio significativo en su funcionamiento.

- En hogares con niños pequeños, la utilización del equipo deberá ser supervisada por un adulto hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas básicas para un uso seguro.

- Evite que el equipo sufra golpes importantes. (¡No lo deje caer!)

- No conecte el equipo a una toma de corriente donde haya conectados un número excesivo de dispositivos. Tenga un cuidado especial cuando utilice cables alargadores; el consumo total de todos los dispositivos conectados a la toma de corriente del alargador no debe sobrepasar la capacidad (vatios/amperios) de la misma. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, el cual incluso puede llegar a fundirse.

- Antes de utilizar el equipo en un país extranjero, consulte con el Centro de Servicio Roland más cercano o con un distribuidor Roland autorizado, listados en la página "Información".

- Desactive siempre la unidad y desconecte el adaptador de CA antes de intentar realizar la instalación de la placa de circuito (modelo nº serie SRX; p.18).

- NO reproduzca un disco CD-ROM en un reproductor de CD de audio convencional. El nivel del sonido resultante puede causar pérdidas auditivas permanentes. Pueden producirse daños en los altavoces u otros componentes del sistema.

⚠PRECAUCIÓN

- El equipo y el adaptador de CA deben colocarse de forma que su posición y su situación no impidan una correcta ventilación.

- Este equipo (JUNO-STAGE) debe utilizarse únicamente con el soporte KS-12 de Roland. La utilización de otros soportes puede provocar la inestabilidad del equipo y causar posibles accidentes.

⚠PRECAUCIÓN

- Sujete siempre el conector del adaptador de CA al conectarlo o al desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.

- De vez en cuando, debería desconectar el adaptador de CA y limpiarlo utilizando un paño seco para eliminar el polvo y otras acumulaciones de las clavijas. Si no va a utilizar el equipo durante un largo periodo de tiempo, desconecte el conector de alimentación de la toma de corriente. Si se acumula suciedad entre el conector y la toma de corriente se puede debilitar el aislamiento y provocar un incendio.

- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben colocarse fuera del alcance de los niños.

- Nunca se suba encima del equipo, ni coloque objetos pesados sobre él.

- Nunca debe manejar el adaptador de CA o sus conectores con las manos mojadas al conectarlos o desconectarlos de la toma de corriente o del equipo.

- Antes de mover el equipo, desconecte el adaptador de CA y todos los cables de los dispositivos externos.

- Antes de limpiar el equipo, desactívelo y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente (p.22).

- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente.

- Instale sólo las placas de circuitos especificadas (modelo nº serie SRX). Retire sólo los tornillos especificados (p.18).

- Mantenga todos los tornillos que extraiga y la llave hexagonal incluida en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, para que no puedan tragárselos por accidente.

- Siempre que conecte dispositivos que no sean micrófonos de condensador que funcionen con alimentación phantom, desactive la alimentación phantom. Si por error suministra alimentación phantom a micrófonos dinámicos, dispositivos de reproducción de audio u otros dispositivos que no requieran este tipo de potencia, corre el riesgo de dañarlos. Asegúrese de examinar las especificaciones de todos los micrófonos que desea utilizar consultando el manual que se adjunta con ellos.

  (Alimentación phantom de este instrumento: 48V CC, 10 mA Máx.)

NOTAS IMPORTANTES

Alimentación

- No conecte este equipo a la misma toma de corriente que esté utilizando un dispositivo eléctrico controlado por un inversor (como por ejemplo, una nevera, una lavadora, un microondas o un aparato de aire acondicionado), o que contenga un motor. Según la forma en que se utiliza el dispositivo eléctrico, las interferencias de la fuente de alimentación pueden dañar el equipo o producir interferencias audibles. Si no resulta práctico utilizar una toma de corriente distinta, conecte un filtro para las interferencias de la fuente de alimentación entre este equipo y la toma de corriente.
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de unas horas de uso continuado. Es normal, no es motivo de preocupación.
- Antes de conectar este equipo a otros dispositivos, desactive todas las unidades. De esta forma evitará funcionamientos incorrectos y/o daños en los altavoces u otros dispositivos.

Ubicación

- Si utiliza el equipo cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) se pueden producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación del equipo, o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este dispositivo puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este dispositivo cerca de este tipo de receptores.
- Es posible que se produzcan interferencias si se utilizan dispositivos de comunicación inalámbrica, como teléfonos móviles, cerca de este equipo. Estas interferencias podrían producirse al recibir o iniciar una llamada, o durante la conversación. Si experimenta este tipo de problemas, debería colocar los dispositivos inalámbricos a mayor distancia de este equipo, o bien desactivarlos.
- No exponga el equipo a la luz solar directa, ni lo coloque cerca de dispositivos que desprendan calor, ni lo deje en el interior de un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar el equipo.
- Si traslada el equipo de un lugar a otro y la temperatura y/o la humedad son muy diferentes, podrían formarse gotas de agua (condensación) en el interior del equipo. Si intenta utilizar el equipo en estas circunstancias, podría causar daños o un funcionamiento incorrecto. Por lo tanto, antes de utilizar el equipo, déjelo reposar durante varias horas hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- No deje objetos encima del teclado. Esto podría causar un funcionamiento incorrecto, como por ejemplo que las teclas dejaran de sonar.
- Según el material y la temperatura de la superficie en la que ponga el equipo, es posible que los tacos de goma decoloren o estropeen la superficie.
  Para evitarlo, puede colocar un trozo de fieltro o ropa debajo de los tacos de goma. Si lo hace, asegúrese de que el equipo no pueda deslizarse ni moverse accidentalmente.

Mantenimiento

- En la limpieza cotidiana del equipo, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido en agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice una gamuza impregnada con un detergente suave y no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente el equipo con un paño seco y suave.
- No utilice nunca gasolina, diluyentes, alcohol ni disolventes de ningún tipo, para evitar así la posibilidad de deformación y/o decoloración.

Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que todos los datos contenidos en la memoria del equipo pueden perderse al enviarlo para una reparación. Los datos importantes deben guardarse siempre en una memoria USB, o escribirse en un papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones, se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (como cuando los circuitos relacionados con la propia memoria no funcionan), no será posible recuperar los datos, y Roland no asume ninguna responsabilidad concerniente a esta pérdida de datos.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria se puede perder definitivamente como resultado de un funcionamiento incorrecto o de una utilización inadecuada del equipo. Para evitar el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que periódicamente realice una copia de seguridad de los datos importantes guardados en la memoria del equipo en una memoria USB.
- Lamentablemente, puede no ser posible recuperar el contenido de los datos guardados en la memoria del equipo o en la memoria USB cuando se haya perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información.
- Tenga cuidado al utilizar los botones, deslizadores y demás controles del equipo así como los jacks y conectores. Un uso poco cuidadoso puede provocar funcionamientos incorrectos.
- No golpee la pantalla ni la presione con fuerza.
- Es posible que se oiga un pequeño ruido de la pantalla durante el funcionamiento normal.

- Cuando conecte y desconecte todos los cables, sujételos por el conector y nunca tire del cable. De este modo evitará cortocircuitos o daños en los elementos internos del cable.
- Para no molestar a los vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad a unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).
- Cuando necesite transportar el equipo, guárdelo en la caja original (incluyendo las protecciones), siempre que sea posible. En caso de no ser posible, utilice otros materiales de embalaje equivalentes.
- Utilice sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; adquirido por separado) Si conecta cualquier otro pedal de expresión, puede provocar que el equipo funcione de forma incorrecta y/o podría dañarlo.
- Algunos cables de conexión contienen resistencias. No utilice cables con resistencias para conectar este equipo. El uso de este tipo de cables puede provocar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Para más información acerca de las especificaciones del cable, consulte con su fabricante.
- Están prohibidos la duplicación, reproducción, alquiler o préstamo no autorizados.
- La gama utilizable del controlador D Beam se reducirá notablemente cuando se use bajo la luz directa del sol. Por favor, téngalo en cuenta cuando use el controlador D Beam en exteriores.
- La sensibilidad del controlador D Beam cambiará de acuerdo con la cantidad de luz cerca de la unidad. Si no funciona como se espera, ajuste la sensibilidad de la forma apropiada al brillo de su ubicación.

Utilizar la memoria USB

- Inserte completamente y con cuidado la memoria USB hasta que se ajuste en su lugar.
- Nunca toque los terminales de la memoria USB. Evite también que los terminales se ensucien.
- La memoria USB se fabrica utilizando componentes de precisión. Maneje las tarjetas con cuidado y preste especial atención a lo siguiente.
  - Para evitar dañar las tarjetas, asegúrese de descargar la electricidad estática de su cuerpo antes de manejar las tarjetas.
  - No toque ningún elemento de metal ni deje que entre en contacto con la parte de contacto de las tarjetas.
  - No doble, ni deje caer las tarjetas ni las exponga a grandes impactos o vibraciones.
  - No guarde las tarjetas bajo la luz directa del sol, en vehículos cerrados o lugares similares (temperatura de almacenamiento: de -25 a 85˚ C).
  - No permita que las tarjetas se humedezcan.
  - No desmonte ni modifique las tarjetas.

Uso de CD-ROMs

- No toque ni raye la cara inferior brillante (superficie codificada) del disco. Es posible que los CD-ROMs sucios o dañados no permitan una lectura correcta. Mantenga los discos limpios utilizando un limpiador de CDs que debe adquirir por separado.

Copyright

- Se prohíbe la grabación, duplicación, distribución, venta, alquiler, interpretación, o emisión de material con copyright (obras musicales, trabajos visuales, emisiones, interpretaciones en directo, etc.) perteneciendo en parte o en su totalidad a una tercera parte, sin el permiso del propietario del copyright está prohibido por ley.
- No utilice este equipo para finalidades que podrían infringir el copyright de terceros. No asumimos ninguna responsabilidad por las infracciones de los copyrights de terceros que se produzcan por el uso de este equipo.

* Microsoft y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation.

* Las capturas de pantalla de este documento se utilizan de acuerdo con las directrices de Microsoft Corporation.

* Windows® se conoce oficialmente como: “Sistema operativo de Microsoft® Windows®.”

* Apple y Macintosh son marcas comerciales registradas de Apple Inc.

* Mac OS es una marca comercial de Apple, Inc.

* IBM e IBM PC es una marca comercial registrada de International Business Machines Corporation.

* Pentium es una marca comercial registrada de Intel Corporation.

* MMX es una marca comercial registrada de Intel Corporation.

* Iomega es una marca comercial registrada de Iomega Corporation.

* Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

* VST es una marca comercial de Steinberg Media Technologies AG.

* La tecnología de compresión de audio MPEG Layer-3 se utiliza bajo licencia de Fraunhofer IIS Corporation y THOMSON Multimedia Corporation.

Contenido

UTILIZAR EL EQUIPO DE FORMA SEGURA 3

NOTAS IMPORTANTES 5

Contenido 7

Introducción 13

Descripciones del panel 14
- Panel frontal 14
- Panel posterior 16

Primeros pasos 18
- **Instalar una tarjeta de ampliación de ondas 18**
  - Precauciones al instalar una tarjeta de ampliación de ondas 18
  - Cómo instalar una tarjeta de ampliación de ondas 18
  - Comprobar la tarjeta de ampliación de ondas instalada 19
- **Conexiones 19**
  - Conectar el adaptador de CA 19
  - Conectar el equipo externo 20
  - Conectar los pedales 21
  - Conectar un dispositivo de audio portátil 21
- **Activar / desactivar el equipo 22**
  - Desactivar el equipo 22
- **Ajustar el nivel de volumen 22**
- **Ajustar el contraste de la pantalla (mando [LCD CONTRAST]) 22**
- **Utilizar el protector para memoria USB incluido 22**

Guía Rápida 23

Escuchar las canciones de demostración 24

Tocar el teclado 25
- **Tocar en modo Piano ([PIANO MODE]) 25**

Seleccionar sonidos 28
- **Seleccionar sonidos (patches) 28**
  - Tocar varios sonidos (Botones del grupo de categoría) 28
  - Seleccionar sonidos de la lista 29
  - Registrar y seleccionar los sonidos utilizados con frecuencia (FAVORITE) 30
  - Escuchar los sonidos ([PREVIEW]) 30
- **Tocar múltiples sonidos 31**
  - Tocar sonidos diferentes en las áreas izquierda y derecha del teclado ([SPLIT]) 31
  - Cambiar el punto de división 32
  - Reproducir sonidos superpuestos ([DUAL]) 32
- **Modificar el sonido a tiempo real 33**
  - Utilizar la palanca Pitch Bend / Modulation para modificar el sonido 33
  - Cambiar el tono en intervalos de una octava (OCTAVE [DOWN] [UP]) 33

Cambiar el tono en intervalos de semitono ([TRANSPOSE]) 34
Utilizar los mandos para modificar el sonido (SOUND MODIFY) 35

Referencia 37

Capítulo 1. Descripción general 38

Cómo se organiza el JUNO-STAGE 38
Estructura básica 38
Modo Patch y modo Performance 38
Acerca de los efectos 40
Acerca de la memoria 41

Funcionamiento básico del JUNO-STAGE 42
Cambiar el modo del generador de sonido 42
Acerca de los botones Function 43
Editar un valor 43
Insertar un valor ([NUMERIC]) 44
Asignar un nombre 44

Capítulo 2. Seleccionar sonidos 45

Seleccionar patches 45
Seleccionar patches en modo Patch 45
Utilizar el dial VALUE para seleccionar un patch 45
Seleccionar patches de la lista Patch 46
Seleccionar patches por número ([NUMERIC]) 46
Utilizar un pedal para seleccionar patches (pedal PATCH SELECT) 46
Escuchar un patch ([PREVIEW]) 47
Registrar y recuperar patches o performances favoritos (FAVORITE) 47
Registrar un patch o performance favorito 47
Recuperar un sonido favorito 48
Registrar, recuperar o editar favoritos en una lista 48
Cambiar favoritos con un único botón ([FAVORITE UP/ASSIGNABLE]) 48
Utilizar un pedal para seleccionar favoritos (pedal PATCH SELECT) 48
Interpretar el JUNO-STAGE en modo Performance 49
Seleccionar una performance 49
Seleccionar una parte 50
Seleccionar un patch para cada parte 50
Reproducir sonidos superpuestos (DUAL) 51
Dividir el teclado en dos áreas para tocar sonidos separados (SPLIT) 51
Cambiar el punto de división 51

Capítulo 3. Funciones de interpretación versátiles 52

Cambiar los ajustes del teclado 52
Cambiar el tono en intervalos de una octava (OCTAVE [DOWN] [UP]) 52
Transponer el tono en intervalos de semitono ([TRANSPOSE]) 52
Cambiar el temperamento a una escala arábica u otra (Scale Tune) 53
Ajustar el tacto del teclado 54
Cambiar el tono a tiempo real (Palanca Pitch Bend/Modulation) 54
Asignar funciones a [S1] [S2] 55
Controlar Portamento 55

Tocar de forma monofónica 55
Simular la técnica de doble bending de un guitarrista 55
Cambiar la velocidad del efecto Rotary de órgano 55
Utilizar el controlador D Beam para modificar el sonido 56
SOLO SYNTH 57
ACTIVE EXPRESSION 57
ASSIGNABLE 57
Utilizar los mandos para modificar el sonido (SOUND MODIFY) 58
Desactivar los mandos ([LOCK]) 59
Asignar una función al pedal (Control Pedal) 59
Interpretar arpegios ([ARPEGGIO]) 60
Acerca de la función Arpeggio 60
Tocar utilizando arpegios 60
Ajustes Arpeggio 61
Crear un estilo de arpegio 62
Guardar un estilo de arpegio que haya creado (WRITE) 63
Utilizar la función Chord Memory ([CHORD MEMORY]) 64
Acerca de la función Chord Memory 64
Interpretar con la función Chord Memory 64
Crear sus propias formas de acorde 65
Guardar las formas de acorde que ha creado (WRITE) 65
Utilizar V-LINK ([V-LINK]) 66
¿Qué es V-LINK? 66
Ejemplo de conexión 66
Activar y desactivar V-LINK 66
Ajustes V-LINK (V-LINK SETUP) 67

Capítulo 4. Utilizar el Song Player 68

Reproducir archivos de música (SONG PLAYER) 68
Archivos de audio / SMF que pueden reproducirse 69
Seleccionar y reproducir una canción ([SONG LIST]) 69
Seleccionar y reproducir una lista de reproducción 71
Cambiar el orden de las canciones 72
Eliminar una canción de la lista de reproducción 72
Guardar ajustes para la lista de reproducción (WRITE) 73
Interpretar junto con una canción ([C. CANCEL / MINUS ONE]) 73
Conectar un dispositivo de audio portátil (Jack EXT INPUT) 73
Reproducir patrones de percusión ([RHYTHM PATTERN]) 74
Reproducir patrones de percusión 74
Editar un patrón de percusión 75
Crear un patrón de percusión 76
Guardar un patrón de percusión (WRITE) 77
Crear un grupo de percusión 77
Guardar un set de percusión que haya creado (WRITE) 78
Reproducir un clic sincronizado con el tempo (jack SONG / CLICK OUT) 78

Capítulo 5. Aplicar efectos al sonido 79

Aplicar efectos 79
Cómo se gestionan los efectos en cada modo 79
Activar / desactivar los efectos (Effect Switch) 79

Definir ajustes de efectos 79
Aplicar efectos en el modo Patch 80
Flujo de señal y parámetros (EFFECT ROUTING) 80
Aplicar efectos en el modo Performance 82
Flujo de señal y parámetros (EFFECT ROUTING) 82
Ajustes de multi-efectos (MFX 1–3) 84
Controlar un multi-efecto mediante MIDI (MFX 1–3 CTRL) 84
Especificar cómo se combinan los multi-efectos (MFX STRUCTURE) 86
Ajustes Chorus (CHORUS) 86
Ajustes Reverb (REVERB) 86

Capítulo 6. Interpretar con un micrófono 87

Conectar un micrófono 87
Ajustar el volumen del micrófono 87
Aplicar reverberación al micrófono 87
Utilizar un micrófono condensador 87
Utilizar el Vocoder 87

Capítulo 7. Conectar un dispositivo MIDI externo 88

Acerca de MIDI 88
Acerca de los conectores MIDI 88
Canales MIDI y generadores de sonido multitímbrico 88
Utilizar el JUNO-STAGE como un teclado maestro (Modo del controlador MIDI) 89
Especificar el canal de transmisión 89
Ajustes detallados en el modo MIDI Controller 89
Tocar el JUNO-STAGE desde un dispositivo MIDI externo 90
Ajustar el canal de recepción 90
Ajustar Receive Switch de Program Change 90
Sincronizar con un dispositivo MIDI externo 91
Transmitir datos de sincronización 91
Intercambiar mensajes MIDI con el ordenador 91
Instalar el controlador USB 92
Especificar el controlador USB 92
Utilizar el JUNO-STAGE Editor / Librarian / Playlist Editor 93
Instalar el JUNO-STAGE Editor / Librarian / Playlist Editor en el ordenador 93

Capítulo 8. Edición detallada para patches 94

Cómo editar un patch 94
Editar en una pantalla gráfica (ZOOM EDIT) 94
Visualizar y editar todos los parámetros (PRO EDIT) 95
Inicializar un patch 96
Copiar ajustes del patch (Tono) 96
Guardar un patch que haya creado ([WRITE]) 97
Funciones de los parámetros de patch 98
Ajustes comunes a todo el Patch 98
Modificar formas de onda / tono / envolvente de tono 103
Modificar el brillo de un sonido con un filtro (TVF / TVF Envelope) 106

Ajustar el volumen (TVA / TVA Envelope) 108
Ajustes Matrix Control / Miscelánea de ajustes 110
Modular los sonidos / ajustes de salida 113
Ajustar efectos para un patch (Effects / MFX / MFX Control / Chorus / Reverb) 115

Ajustes detallados para el modo Piano 116
Ajustar el tacto del teclado (Key Touch) 117
Cambiar el grado de abertura de la tapa (Lid State). 117
Ajustar la cantidad de resonancia (Resonance) 118
Seleccionar un efecto para el piano eléctrico (EFFECT) 118
Guardar los ajustes del modo Piano 119

Capítulo 9. Ajustes detallados para un set de percusión 120

Editar un set de percusión 120
Editar en una pantalla gráfica (ZOOM EDIT) 120
Visualizar y editar todos los parámetros (PRO EDIT) 121

Inicializar un set de percusión 122
Copiar los ajustes Rhythm Set (Rhythm Tone) 122
Guardar un set de percusión que haya creado ([WRITE] 123
Funciones de los parámetros del set de percusión 124
Ajustes comunes a todo el set de percusión 124
Modificar formas de onda / tono / envolvente de tono 125
Parámetros WAVE MIX 127
Modificar el brillo de un sonido con un filtro (TVF / TVF Envelope) 128
Ajustar el volumen (TVA / TVA Envelope) 130
Ajustes Output (OUTPUT) 131
Ajustar efectos para un set de percusión (Effects / MFX / MFX Control / Chorus / Reverb) 131

Capítulo 10. Edición detallada para Performances 132

Cómo editar una performance 132
Inicializar una performance 132
Editar el patch que se asigna a una parte 133
Guardar una performance que haya creado ([[WRITE]) 133
Pantallas y parámetros de edición de performances 134
Seleccionar las partes que producirán sonido (Keyboard Switch) 134
Especificar el intervalo de cada parte (Key Range) 134
Definir ajustes para el controlador D Beam y otros controladores 135
Activar / desactivar la recepción de mensajes para cada canal MIDI (parte) 138
Definir los ajustes de sonido como el volumen o la panoramización (PART MIXER) 139
Silenciar partes específicas (Mute) 139
Ajustes detallados para cada parte (PART VIEW) 140

Capítulo 11. Otros ajustes 144

Guardar datos de usuario a la memoria USB 144
Tipos de datos que puede guardar 144
Guardar datos en la memoria USB (User Backup) 144
Recuperar los datos guardados de la memoria USB en el JUNO-STAGE (User Restore) 144

Ajustes del sistema 145
Procedimiento para realizar los ajustes del sistema 145
Guardar los cambios realizados en los ajustes del sistema (WRITE) 145

Funciones de los parámetros del sistema 146
Menú del sistema [2 (GENERAL)] 146
Menú del sistema [3 (KBD/CTRL)] 147
Menú del sistema [4 (MIDI/SYNC)] 150
Menú de sistema [5 (CLICK/PLAYER)] 151
Menú del sistema [6 (D BEAM)] 152
Ajustes detallados para MIC INPUT (ajuste MIC Input) 154
Ajustes detallados para Minus-One (Ajuste Minus One) 154
Utility 155
Realizar copias de seguridad de los datos de usuario (User Backup) 155
Recuperar los datos de la copia de seguridad (User Restore) 155
Recuperar los ajustes originales (Factory Reset) 155
Inicializar la memoria USB (USB Memory Format) 155
Reproducir las canciones de demostración 156

Apéndices 157

Solucionar problemas 158
Mensajes de error 162
Lista de efectos 163
Lista de Performances 192
Lista de patches 193
Lista de sets de percusión 200
Lista de formas de onda 209
Lista de estilos de arpegio 213
Lista de grupos de percusión 214
Lista de patrones de percusión 215
Implementación MIDI 217
Diagrama de implementación MIDI 244
Especificaciones 245
Índice 246

Introducción

Descripciones del panel

Panel frontal

1 Conector USB MEMORY

Puede conectar una memoria USB (se vende por separado) a este conector.

* Inserte completamente y con cuidado la memoria USB hasta que se ajuste en su lugar.
* Conecte la memoria USB después de activar el JUNO-STAGE. No desconecte la memoria USB mientras el JUNO-STAGE esté activado.

2 Mando VOLUME

Ajusta el volumen general que se envía desde los jacks del panel posterior OUTPUT y desde el jack PHONES (p.22).

3 Controlador D BEAM

Activa/desactiva el controlador D Beam. Puede aplicar una gran variedad de efectos al sonido moviendo la mano por encima del controlador D Beam (p.56).

[SOLO SYNTH]
El D Beam funcionará como un sintetizador monofónico (p.57).

[ACTIVE EXPRESS]
El D Beam controlará la expresión activa (p.57).

[ASSIGNABLE]
Puede asignar una gran variedad de parámetros o funciones al D Beam para controlar los sonidos a tiempo real (p.57).

4 MIC IN

[REVERB]
Activa/desactiva la reverberación aplicada al sonido desde el jack MIC INPUT.

Mando MIC VOLUME
Ajusta el volumen de la entrada desde el jack MIC INPUT (p.87).

5 MODE

[PATCH]
Selecciona el modo Patch (p.45).

[PERFORM]
Selecciona el modo Performance (p.49).

[PART SELECT]
Muestra el patch seleccionado para cada parte (p.50).

[MENU]
Muestra un menú donde puede definir ajustes del sistema y utilizar las funciones de utilidad.

[MIDI CONTROLLER]
Selecciona el modo MIDI Controller, que le permite controlar un generador de sonido MIDI externo (p.89).

[PREVIEW]
Mantenga pulsado este botón para escuchar el sonido seleccionado (p.47).

[PIANO MODE]
Selecciona el modo Piano. Proporciona los ajustes más adecuados para tocar el piano (p.25, p.116).

6 KEYBOARD

[SPLIT]
Divide el teclado en las zonas izquierda y derecha, que le permiten tocar sonidos separados (patches) en cada una (p.51).

[DUAL]
Pone el teclado en "Dual", que le permite tocar dos sonidos (patches) simultáneamente como una capa (p.51).

[ARPEGGIO]
Activa/desactiva el arpegiador.
Aparecerá una pantalla de ajuste cuando pulse este botón para activarlo (p.60).

[CHORD MEMORY]
Activa/desactiva la función chord memory.
Aparecerá una pantalla de ajuste cuando pulse este botón para activarlo (p.64).

[V-LINK]
Activa/desactiva V-LINK.
Aparecerá la pantalla de ajuste cuando active V-LINK (p.66).

[TRANSPOSE]
Manteniendo pulsado [TRANSPOSE] y pulsando [-] [+] puede subir o bajar el tono del teclado en intervalos de semitono (p.52).

OCTAVE [DOWN/-] [UP/+]
Transpone el tono del teclado en unidades de una octava (p.52).

7

[EDIT]
Permite definir ajustes detallados para patches, sets de percusión y efectos (p.79, p.94, p.120).

[WRITE]
Guarda los ajustes modificados en la memoria interna (p.73, p.97, p.123, p.133, p.145).

[FAVORITE UP/ASSIGNABLE]
Cambia el favorito al siguiente número (p.48).
Si lo desea, puede asignar una función diferente a este botón (p.149).

FAVORITE [ON/OFF]
Activa/desactiva la función Favorite (p.47).

FAVORITE [BANK]
Cuando este botón está activado, puede utilizar [RHYTHM/0]–[BASS/9] para seleccionar bancos Favorite (p.47).

[NUMERIC]
Cuando este botón está activado, puede utilizar [RHYTHM/0]–[BASS/9] para introducir valores numéricos (p.44).

8

Pantalla
Muestra información relacionada con la operación que está realizando.

Pantalla PATCH/PERFORM NUMBER
Indica el número del patch o de la interpretación seleccionada.

[RHYTHM/0]–[BASS/9] (botones del grupo de categoría)
En el modo Patch, utilice estos botones para seleccionar la categoría del patch (p.46).

Botones Function ([KBD/ORG/2]–[VOCAL/PAD/7])
Los seis botones situados debajo de la pantalla ejecutan distintas funciones cuando está editando o tocando otras pistas.
La función de estos botones dependerá de la pantalla que haya seleccionado (p.43).

9

[DEC] [INC]
Se utilizan para modificar los valores. El valor cambiará más rápido si mantiene pulsado un botón y pulsa el otro.
Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado [SHIFT], cambiará el valor en incrementos superiores (p.43).

[▲] [▼] [◄] [►] (botones del cursor)
Estos botones mueven la posición del cursor hacia arriba/abajo/izquierda/derecha (p.43).

Dial VALUE
Se utilizan para modificar los valores. El valor cambiará más rápido si gira el dial VALUE mientras mantiene pulsado [SHIFT] (p.43).

[SHIFT]
Este botón se utiliza junto con otros botones para ejecutar varias funciones.

[EXIT]
Vuelve a la pantalla anterior, o cierra la ventana abierta.
En algunas pantallas, este botón cancela la función que se está ejecutando.

[ENTER/LIST]
Utilice este botón para confirmar un valor o ejecutar una operación.
Este botón también se utiliza para visualizar una lista de patches o performances (p.46, p.49).

10 SONG PLAYER

Jack EXT INPUT
Aquí puede conectar el reproductor de audio portátil o un dispositivo similar (p.73).

* Al utilizar cables de conexión con resistencias, es posible que el nivel de volumen de los equipos conectados a las entradas (EXT INPUT) sea bajo. En este caso, use cables de conexión sin resistencias.

[C. CANCEL/MINUS ONE]
Activa/desactiva la función Center Cancel o Minus-One (p.73).

[SONG LIST]
Muestra la lista de canciones si está conectada la memoria USB.

LEVEL [▼] [▲]
Utilice estos botones para ajustar el volumen del patrón de percusión o de la canción (p.69, p.74).

[RHYTHM PATTERN]
Activa/desactiva el patrón de percusión (p.74).

[⏮] [◄◄] [►►] [⏭]
Si [RHYTHM PATTERN] está desactivado, puede utilizar estos botones para seleccionar una canción o para mover la ubicación de reproducción dentro de una canción.
Cuando [RHYTHM PATTERN] está activado, estos botones cambian los patrones de percusión (p.74).

[STOP]
Detiene la reproducción (p.69, p.74).

[PLAY]
Inicia la reproducción (p.69, p.74).

[TAP TEMPO]
Utilizado para especificar el tempo (p.60, p.70, p.74).

11 SOUND MODIFY

[LOCK]
Si activa este botón, los siguientes mandos se desactivan (p.59).

Mandos ENVELOPE [ATTACK] [RELEASE]
Estos mandos modifican el sonido a tiempo real, o editan valores de parámetro (p.58).

Mandos [CUTOFF] [RESONANCE]
Estos mandos modifican el sonido a tiempo real, o editan valores de parámetro (p.58).

Mandos MASTER EQ [LOW] [HIGH]
Estos mandos ajustan la calidad del tono global.
El mando [LOW] ajusta el intervalo de baja frecuencia, y el mando [HIGH] ajusta el intervalo de alta frecuencia (p.59).

Mando [REVERB]
Ajusta la cantidad de reverb que se aplica al sonido global (p.59).

12

[S1] [S2] (conmutadores asignables)
Puede asignar varios parámetros o funciones a estos botones (p.55).

Palanca Pitch bend/Modulation
Permite controlar el pitch bend o aplicar vibrato (p.54).

Panel posterior

1 Mando [LCD CONTRAST]

Este mando ajusta el contraste de la pantalla (p.22).

2 Conectores MIDI (OUT, IN)

Estos conectores se pueden conectar a otros dispositivos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI (p.88).

3 PEDAL

Jack PATCH SELECT

Aquí puede conectar un conmutador de pedal (como uno de la serie DP; se vende por separado), y utilizarlo para cambiar de patch o de performance (p.21).

Jack CONTROL

Puede conectar un pedal de expresión (EV-5; se vende por separado), y utilizarlo para controlar una gran variedad de parámetros o funciones que puede asignar

* Utilice sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; adquirido por separado) Si conecta cualquier otro pedal de expresión, puede provocar que el equipo funcione de forma incorrecta y/o podría dañarlo.

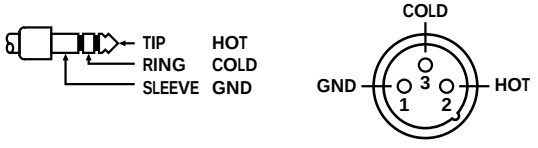
Jack HOLD

Aquí puede conectar un conmutador de pedal (como uno de la serie DP; se vende por separado), y utilizarlo como pedal hold (p.21).
Puesto que este jack se puede activar para aceptar el medio pedal, puede conectar aquí un pedal damper (DP-10; se vende por separado) y utilizarlo para controlar los delicados matices del pedaleo cuando esté tocando sonidos de piano.

4 Jack MIC INPUT

Aquí puede conectar un micrófono (p.87).
Acepta conectores tipo XLR y tipo phone.

* Este instrumento está equipado con jacks tipo balanceados (XLR/TRS). A continuación, se muestran los diagramas de cableado para estos jacks. Antes de realizar las conexiones, examine los diagramas de cableado del resto de los equipos que desee conectar.



Dynamic	Conector phone (balanceado, no balanceado), XLR * En "MIC INPUT SETTING", desactive "Phantom Power" (p.154).	Nivel de entrada nominal: -50 dBu (mando MIC VOLUME a MAX)
Condensador	XLR (con alimentación phantom de 48 V) * En "MIC INPUT SETTING", active "Phantom Power" (p.154).	

5 Jacks OUTPUT (R, L/MONO)

Envían la señal de audio en estéreo a un amplificador o mezclador. Si está emitiendo en mono, conecte sólo el jack L/MONO (p.20).

6 Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares (se venden por separado) (p.20).

7 Jack SONG/CLICK OUT

Aquí puede conectar unos auriculares (se venden por separado).
Alternativamente también puede enviar una señal de audio estéreo al amplificador o mezclador.
Cuando esté reproduciendo una canción SMF, se emitirá un clic al tempo de la canción (p.78).

8 Conector USB MIDI

Utilice este conector para conectar el JUNO-STAGE al ordenador por medio de un cable USB (p.91).

9 Gancho para el cable

Utilícelo para sujetar el cable del adaptador de CA (p.19).

10 Jack DC IN

Conecte aquí el adaptador de CA (p.19).
Debe utilizar sólo el adaptador de CA incluido.

11 Conmutador [POWER]

Activa y desactiva el equipo (p.22).

12 Terminal de masa

Según las circunstancias de una configuración en particular, puede experimentar una sensación incómoda, o percibir que la superficie es arenosa al tacto cuando toca el dispositivo, los micrófonos conectados, o las partes de metal de otros objetos, como las guitarras. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal, que no es peligrosa. Sin embargo, si está preocupado, conecte la terminal de tierra a una masa externa. Cuando el equipo está derivado a masa, puede que se produzca un ligero zumbido, según las características de la instalación. Si no está seguro del método de conexión, póngase en contacto con el Centro de Servicio Roland más cercano.

Lugares no adecuados para la conexión

- Tuberías de agua (pueden provocar descargas eléctricas)
- Tuberías de gas (pueden provocar incendios o explosiones)
- Línea telefónica o pararrayos (pueden ser peligrosos en caso de tormenta eléctrica)

MEMO

Primeros pasos

Instalar una tarjeta de ampliación de ondas

Puede instalar dos tarjetas de ampliación de ondas opcionales (serie SRX; debe adquirirlas por separado) en el JUNO-STAGE.

Las tarjetas de ampliación de ondas almacenan datos de ondas, patches, y sets de percusión. Si equipa el JUNO-STAGE con estas tarjetas, podrá ampliar enormemente la paleta de sonidos.

Precauciones al instalar una tarjeta de ampliación de ondas

- Para evitar el riesgo de daños en componentes internos que pueden estar provocados por la electricidad estática, tenga en cuenta los siguientes puntos al manipular la tarjeta.
  - Antes de tocar la tarjeta, coja siempre un objeto metálico (como una tubería de agua) para así descargar toda la electricidad estática que haya acumulado en su cuerpo.
  - Al manipular la tarjeta, sujétela siempre por los bordes. Evite tocar cualquiera de los componentes electrónicos o los conectores.
- Utilice un destornillador Phillips adecuado para el tamaño de tornillo (un destornillador del número 2). Si se utiliza un destornillador que no sea adecuado, puede dañar la cabeza del tornillo.
- Para extraer los tornillos, gire el destornillador en sentido antihorario. Para apretar un tornillo, gire el destornillador en sentido horario.

- Al instalar una tarjeta de ampliación de ondas, retire sólo el tornillo especificado.
- Procure que el tornillo retirado no caiga en el interior del JUNO-STAGE.
- No deje el dispositivo con la cubierta inferior extraída. Una vez se haya completado la instalación de la tarjeta de ampliación de ondas, asegúrese de volver a colocar la tapa.
- Procure no cortarse las manos con el borde de la cubierta o con el borde de la abertura al extraer la cubierta.
- No toque ninguno de los circuitos impresos ni terminales de conexión.
- Nunca fuerce una placa al instalarla. Si no consigue instalarla correctamente al primer intento, extráigala y vuelva a intentarlo.
- Una vez haya instalado la placa de circuitos, vuelva a comprobar su trabajo.

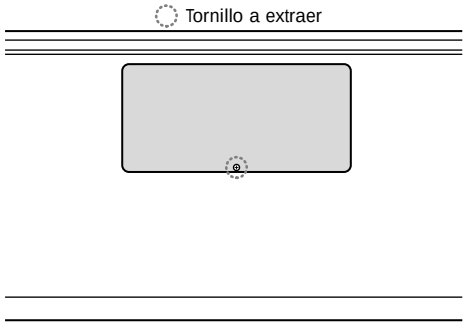
Cómo instalar una tarjeta de ampliación de ondas

Instale la tarjeta de ampliación de ondas una vez extraída la tapa del panel inferior.

1. **Antes de instalar la tarjeta de ampliación de ondas, desactive el JUNO-STAGE y todos los dispositivos conectados y desconecte todos los cables, incluyendo el adaptador de CA, del JUNO-STAGE.**

2. **En el JUNO-STAGE, retire sólo el tornillo indicado en el siguiente diagrama y retire la tapa.**

JUNO-STAGE: parte inferior

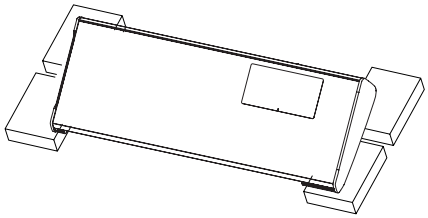


NOTA

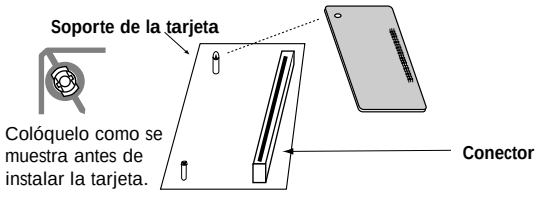
Cuando gire el equipo, coloque unos cuantos periódicos o revistas debajo de las cuatro esquinas o en ambos extremos del equipo para evitar que se dañen los botones y los controles. Además, intente orientar el equipo de forma que no se dañen los botones ni los controles.

NOTA

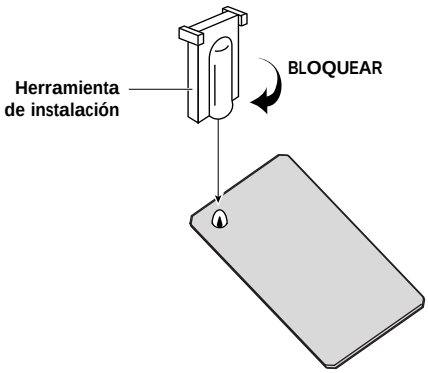
Cuando gire el equipo, sujételo con cuidado para evitar que se caiga.



3. **Como se muestra en la siguiente ilustración, conecte el conector de la tarjeta de ampliación de ondas en el conector de la ranura determinada y, al mismo tiempo, inserte el soporte de la tarjeta a través del orificio de la tarjeta de ampliación de ondas.**



4. **Use la herramienta de instalación que se entrega con la tarjeta de ampliación de ondas para girar los soportes en la dirección LOCK, de forma que la tarjeta quede fija en su posición.**



5. **Utilice el tornillo que ha retirado en el paso 2 para volver a colocar la cubierta.**

Comprobar la tarjeta de ampliación de ondas instalada

Una vez completada la instalación de la tarjeta de ampliación de ondas, compruebe que la tarjeta instalada se reconoce correctamente.

1. **Active el equipo, tal como se describe en la sección p.22.**

2. **Pulse [MENU].**
   Se abrirá la ventana del menú superior.

3. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar "1. System" y luego pulse [ENTER].**

4. **Pulse [7 (INFORMATION)].**
   Aparecerá la pantalla SYSTEM INFORMATION.

5. **Pulse [2 (SRX)].**
   Compruebe si se visualiza el nombre de la tarjeta de ampliación de ondas instalada.

NOTA

Si no aparece el nombre de la tarjeta, es posible que no se reconozca correctamente. Desactive el equipo tal y como se describe en "Desactivar el equipo" (p. 22), y reinstale la tarjeta de ampliación de ondas correctamente.

6. **Para salir de la pantalla SYSTEM INFORMATION, pulse [EXIT] o [7 (EXIT)].**

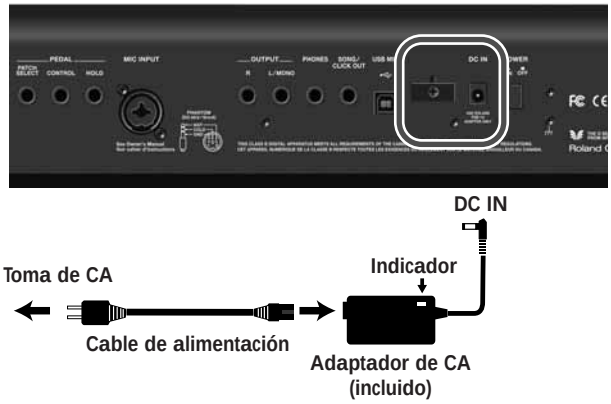
Conexiones

Conectar el adaptador de CA

1. **Asegúrese de que el conmutador [POWER] esté desactivado.**

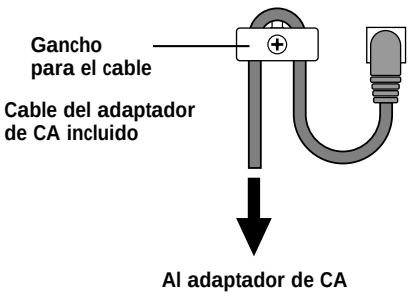
2. **Conecte el cable de alimentación incluido en el adaptador de CA incluido.**

3. **Conecte el adaptador de CA al jack DC IN del JUNO-STAGE, y conecte el cable de alimentación a la toma de CA.**



NOTA

- Coloque el adaptador de CA de manera que el lado con el indicador (consulte la ilustración) se sitúe hacia arriba y la información textual hacia abajo.
- El indicador se iluminará al conectar el adaptador de CA a una toma de CA.
- Para evitar la interrupción involuntaria de la alimentación de la unidad (si el conector se desconecta por accidente), y evitar la aplicación inadecuada de tensiones en el jack DC IN, sujete el cable de alimentación con el gancho para el cable, tal como se indica en la ilustración.



Conectar el equipo externo

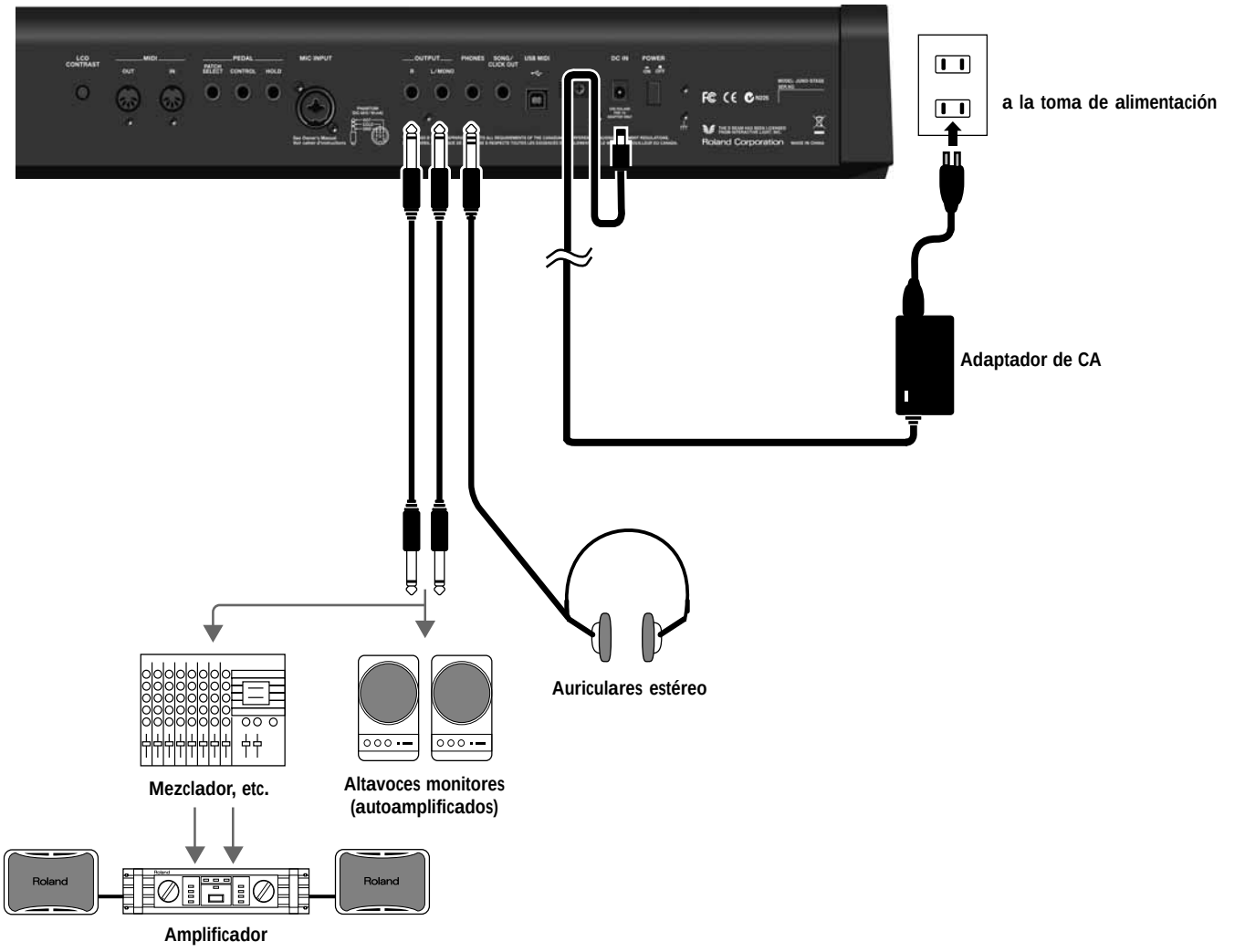
Puesto que el JUNO-STAGE no contiene ni amplificador ni altavoces, debe conectarlo a un equipo de audio, como un amplificador de teclado, un sistema de altavoces monitores o un sistema estéreo doméstico, o utilizar unos auriculares para escuchar el sonido.

Para conseguir una experiencia completa del sonido del JUNO-STAGE, le recomendamos el uso de un sistema de amplificador/altavoces estéreo. Sin embargo, si utiliza un sistema mono, realice las conexiones al jack OUTPUT L/MONO del JUNO-STAGE.

* Los cables de audio no están incluidos con el JUNO-STAGE. Deberá conseguirlos por su parte.

NOTA

Para evitar un funcionamiento incorrecto y/o daños en los altavoces o en otros dispositivos, baje siempre el volumen y desactive todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.

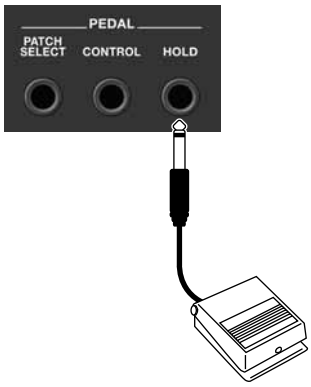


Conectar los pedales

Pedal Hold

Conecte un conmutador de pedal (serie DP; debe adquirirlo por separado) al jack HOLD del panel posterior.

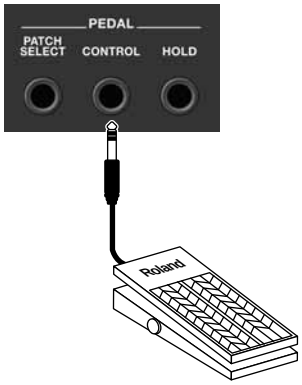
Mientras mantenga pulsado el pedal, las notas se sostendrán, aunque levante los dedos del teclado.



Pedal de control

Conecte un pedal de expresión o un conmutador de pedal (de la serie EV-5 o DP; debe adquirirlo por separado) al jack CONTROL del panel posterior.

Puede utilizar el pedal para modificar el volumen o el carácter tonal, o para controlar varias funciones.



MEMO

Para más detalles acerca de los ajustes del pedal, consulte "Asignar Control Pedal" (p. 147).

NOTA

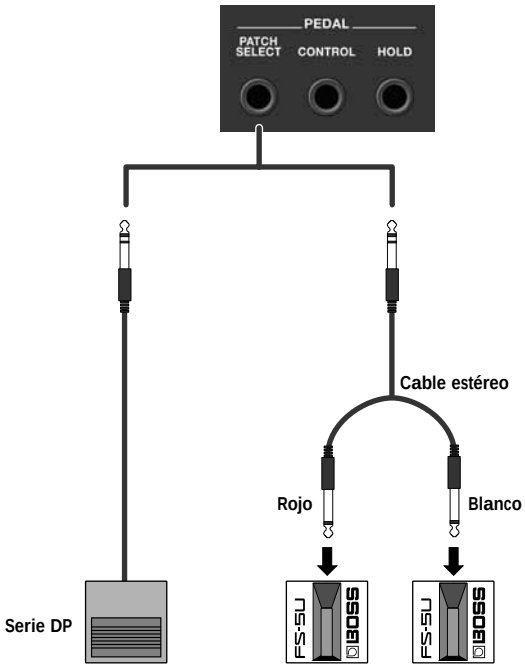
Debe utilizar el pedal de expresión o el conmutador de pedal especificados (serie EV-5 o DP; debe adquirirlos por separado). Si conecta un equipo de otro fabricante, es posible que el JUNO-STAGE funcione incorrectamente.

Pedal de selección del patch

Conecte un conmutador de pedal (debe adquirirlo por separado) al jack PATCH SELECT del panel posterior.

Puede utilizar el pedal para cambiar de patch.

Utilizando un cable estéreo (debe adquirirlo por separado) puede conectar dos conmutadores de pedal al jack PATCH SELECT.



MEMO

Para más detalles, consulte "Patch Select" (p. 148).

Conectar un dispositivo de audio portátil

Puede conectar un reproductor MP3 o algún otro dispositivo de audio al jack EXT INPUT del panel frontal y escuchar la reproducción.

Utilizar el cable y el pad incluidos

Puede utilizar el cable y el pad incluidos al conectar el reproductor de audio portátil al JUNO-STAGE.

Lea las "Notas al utilizar el pad para el reproductor de música" (incluido con el pad).

Activar/desactivar el equipo

NOTA

Cuando haya completado las conexiones (p.19), active los diferentes dispositivos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden erróneo, corre el riesgo de provocar un funcionamiento incorrecto y/o daños en los altavoces y en el resto de los dispositivos.

1. Antes de activar el JUNO-STAGE, considere estas dos cuestiones:

- ¿Todos los dispositivos están conectados correctamente?
- ¿Están ajustados al nivel más bajo todos los controles de volumen del JUNO-STAGE y de todos los dispositivos de audio conectados?

2. Active el conmutador [POWER] del panel posterior del JUNO-STAGE.

NOTA

Este equipo incorpora un circuito de protección. Se requiere un breve espacio de tiempo (unos segundos) después de activar el equipo para que funcione con total normalidad.

NOTA

Para asegurar un funcionamiento correcto de la palanca Pitch Bend, asegúrese de no tocar la palanca al activar el JUNO-STAGE.

¡No tocar!

3. Active todos los dispositivos de audio conectados.

4. Al tocar el teclado y escuchar el sonido, suba ligeramente el volumen del JUNO-STAGE y de los equipos conectados hasta que obtenga el volumen deseado.

Desactivar el equipo

1. Antes de desactivar el equipo, considere estas dos cuestiones:

- ¿Están ajustados al nivel más bajo todos los controles de volumen del JUNO-STAGE y de todos los dispositivos de audio conectados?
- ¿Ha guardado los sonidos del JUNO-STAGE u otros datos que haya creado?

2. Desactive todos los dispositivos de audio conectados.

3. Desactive el conmutador [POWER] del JUNO-STAGE.

Ajustar el nivel de volumen

1. Utilice el mando [VOLUME] para ajustar el volumen.

Si gira el mando hacia la izquierda disminuirá el volumen y si lo gira hacia la derecha, aumentará.

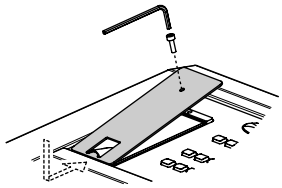
Además, ajuste el dispositivo conectado a un volumen apropiado.

Ajustar el contraste de la pantalla (mando [LCD CONTRAST])

Puede resultar difícil ver los caracteres de la pantalla inmediatamente después de activar el JUNO-STAGE o después de un uso prolongado. En este caso, gire el mando [LCD CONTRAST] del panel posterior para poder leer la pantalla.

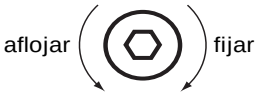
Utilizar el protector para memoria USB incluido

Puede utilizar el protector para memoria USB incluido para evitar el robo de la memoria USB conectada al JUNO-STAGE.



Precaución

- Debe utilizar los tornillos incluidos.
- Debe utilizar la llave Allen incluida para fijar o extraer los tornillos. Si utiliza una herramienta que no coincida con el tipo de tornillo, podría dañarlos.
- Procure no fijar excesivamente los tornillos. Si lo hiciera podría dañar la cabeza del tornillo, y la llave giraría sin efectuar su función.
- Para fijar los tornillos, gire la llave Allen en sentido horario. Para aflojar los tornillos, gire la llave Allen en sentido antihorario.

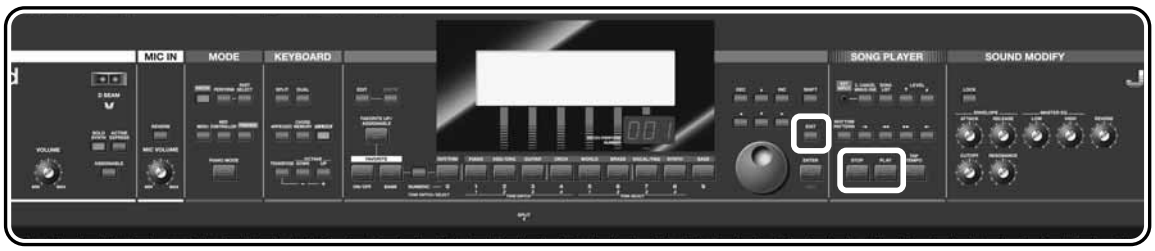


- Mantenga los tornillos extraídos fuera del alcance de los niños para que no puedan tragárselos por accidente.

Guía Rápida

Escuchar las canciones de demostración

Aquí se describe cómo escuchar las canciones de demostración.



1 Activar el JUNO-STAGE, como se describe en "Activar / desactivar el equipo" (p. 22).

2 Pulse [PLAY].

Aparecerá la pantalla DEMO PLAY.
La canción de demostración empieza a reproducirse.

3 Para detener la reproducción, pulse [STOP].

CONSEJO También puede seleccionar una canción de demostración utilizando los botones del cursor para mover el cursor.

4 Pulse [EXIT] para salir de la pantalla DEMO MENU.

Nº	Title	Compositor	Copyright
1	JS-GetUp!	Scott Tibbs	© 2008 Roland Corporation
2	LAURENS	Mitsuru Sakaue	© 2008 Roland Corporation
3	Earth View	Gundy Keller	© 2008 Roland Corporation

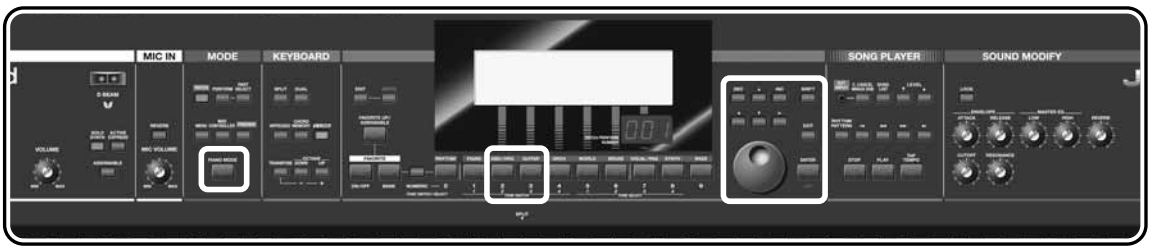
NOTA Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para propósitos no privados ni de ocio personal se considera una violación de las leyes aplicables.

NOTA No se enviarán datos de la música que se interpreta desde el conector MIDI OUT.

MEMO Si conecta una memoria USB, puede pulsar [MENU] para acceder a la pantalla DEMO PLAY y reproducir las canciones de demostración. Para más detalles, consulte "Reproducir las canciones de demostración" (p. 156).

Tocar en modo Piano ([PIANO MODE])

A continuación, se explica cómo tocar el piano en el JUNO-STAGE.
Cuando pulse [PIANO MODE], el JUNO-STAGE se ajustará al "modo Piano", que proporciona los ajustes ideales para la interpretación de piano. Puede seleccionar tanto un piano acústico como eléctrico como sonido y definir más ajustes detallados para cada uno de estos sonidos.



NOTA Cuando pulse [PIANO MODE] para entrar en el modo Piano, los ajustes del patch o de la interpretación que estaba editando se perderán. Si desea conservarlos, primero debe guardarlos.

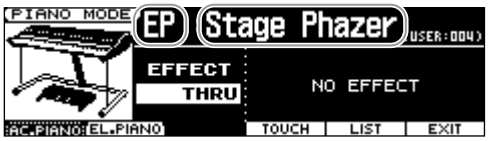
1 Pulse [PIANO MODE].

Aparecerá la pantalla PIANO MODE, y estará en el modo Piano.

2 Pulse [2 (AC.PIANO)] o [3 (EL.PIANO)].

Si ha pulsado [2 (AC.PIANO)], el teclado reproducirá un sonido de piano.

Si ha pulsado [3 (EL.PIANO)], el teclado reproducirá un sonido de piano eléctrico.



3 Utilice los botones del cursor para mover el cursor al nombre de patch.

MEMO En el JUNO-STAGE, cada uno de los sonidos que toca se denomina "patch".

4 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch.

En el modo Piano, podrá seleccionar sonidos de piano.

CONSEJO Puede utilizar los botones del cursor para mover el cursor hacia la categoría de patch, y utilizar el dial VALUE o [DEC] [INC] para cambiar a "PNO" (piano acústico) o "EP" (piano eléctrico).

5 Para salir del modo Piano, pulse [7 (EXIT)] o [EXIT].

También puede salir del modo Piano pulsando [PIANO MODE], hasta que se apague.

■ Seleccionar un patch de una lista

A continuación, se explica cómo acceder a una lista de patches que puede seleccionar en el modo Piano.

1 En la pantalla PIANO MODE, pulse [6 (LIST)].

2 Pulse [2 (AC.PIANO)] o [3 (EL.PIANO)].

3 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch, y luego pulse [6 (SELECT)].
Volverá a la pantalla PIANO MODE.

CONSEJO Si pulsa [PREVIEW], podrá oír el sonido del patch reproducido por una frase adecuada incluida para cada categoría de patch.

MEMO Pulsando [7 (WRITE)], puede registrar el patch seleccionado como el patch que se seleccionará primero cuando entre en el modo Piano después de activar el equipo.

■ Ajustar el sonido de piano

En la pantalla PIANO MODE, puede modificar el sonido especificando la extensión de abertura de la tapa, y ajustando la cantidad de resonancia.

1 En la pantalla PIANO MODE, pulse [2 (AC.PIANO)].

2 Utilice los botones del cursor para mover el cursor hacia el valor que desea ajustar.

3 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.

Parámetro	Explicación	Intervalo
Lid State	Ajusta los cambios tonales que se producen al abrir la tapa en distintas cantidades.	FULL OPEN, OPEN HIGH, OPEN MID, OPEN LOW, CLOSED, FULL CLOSED
Resonance	En un piano acústico, si pulsa el pedal damper, las cuerdas que no toque resonarán con las cuerdas de las notas tocadas, añadiendo una rica y espaciosa resonancia al sonido. Este ajuste permite ajustar la cantidad de resonancia.	0–127

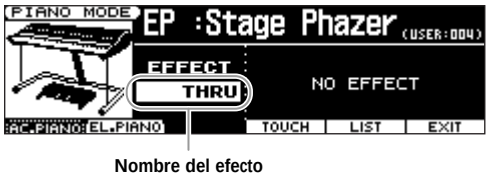
cf. Puede definir ajustes más detallados para el patch seleccionado. Para más detalles, consulte “Capítulo 8. Edición detallada para patches” (p. 94).

MEMO Puede pulsar [WRITE] y guardar los ajustes Lid State y Resonance en el patch seleccionado. Para más información acerca del almacenamiento, consulte “Guardar un patch que haya creado ([WRITE])” (p. 97).

■ Seleccionar el efecto que se aplicará al sonido de piano eléctrico

Puede seleccionar entre los efectos que suelen aplicarse al piano eléctrico. Los parámetros que pueden editarse dependen del efecto seleccionado.

1 En la pantalla PIANO MODE, pulse [3 (EL.PIANO)].



Nombre del efecto

2 Utilice los botones del cursor para mover el cursor al nombre del efecto (debajo de "EFFECT").

3 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para cambiar el efecto.

Nombre del efecto	Explicación
THRU	No se aplicará ningún efecto.
Tremolo	El volumen se modulará cíclicamente, produciendo un sonido de vacilación.
Chorus	Se añadirá un espaciado tridimensional y profundidad al sonido.
Phaser	Se añadirá un efecto giratorio al sonido.
EQ	Esto permite ajustar la calidad del tono de las gamas de frecuencia alta, media y baja.
Speaker	Simula varios tipos de altavoz y posiciones del micro que captura el sonido del altavoz.

cf. Para más información acerca de los parámetros de efecto, consulte "Lista de efectos" (p. 163).

cf. Puede definir ajustes más detallados para el patch seleccionado. Para más detalles, consulte "Capítulo 8. Edición detallada para patches" (p. 94).

MEMO Puede pulsar [WRITE] y guardar los ajustes de efecto en el patch seleccionado. Para más información acerca del almacenamiento, consulte "Guardar un patch que haya creado ([WRITE])" (p. 97).

■ Interpretar con el pedal Hold

Si conecta una pedalera (serie DP; debe adquirirla por separado) al jack PEDAL HOLD, al pulsar la pedalera se sostendrá el sonido aunque aparte las manos del teclado.

cf. Para más información acerca de las conexiones, consulte "Pedal Hold" (p. 21).

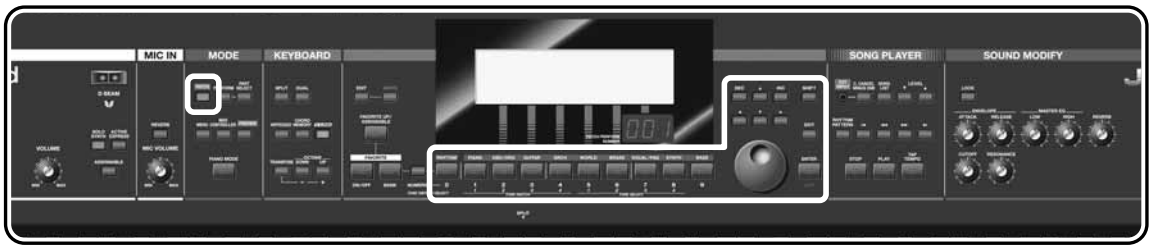
Seleccionar sonidos

Seleccionar sonidos (patches)

En el JUNO-STAGE, los sonidos que interprete se denominarán “patches”.
El JUNO-STAGE contiene una gran variedad de patches como patches de “piano”, “guitarra” o “metales”. Se denominan “patches predefinidos”. También puede crear y guardar sus propios patches originales (“patches de usuario”).
Esta sección explica cómo interpretar utilizando los patches predefinidos internos.

Tocar varios sonidos (Botones del grupo de categoría)

Cada patch predefinido se asigna a un grupo de categoría como “piano” o “guitar” y estos grupos corresponden a los botones del grupo de categoría [RHYTHM]–[BASS]. Dentro de cada grupo de categoría, los patches se clasifican además en categorías adicionales.
Ésta es la forma de utilizar los botones del grupo de categoría para seleccionar un patch.



1 Pulse [PATCH].

Aparecerá la pantalla PATCH PLAY.

2 Pulse uno de los botones [RHYTHM]–[BASS] para seleccionar un grupo de categoría.

CONSEJO Pulsando [PIANO], [KBD/ORG] o [VOCAL/PAD] dos veces sucesivamente, podrá seleccionar otras categorías dentro del mismo grupo de categoría.

3 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch.

Toque el teclado, y oirá el patch que ha seleccionado.

■ Seleccionar un patch de una tarjeta de ampliación

El JUNO-STAGE permite instalar hasta dos tarjetas de ampliación de ondas, que debe adquirir por separado, y seleccionar patches de las mismas.

cf. Para más información sobre cómo instalar una tarjeta de ampliación, consulte “Instalar una tarjeta de ampliación de ondas” (p. 18).

1 Pulse [PATCH].

Aparecerá la pantalla PATCH PLAY.

2 Utilice los botones del cursor para mover el cursor al grupo de patch.

3 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar “XP-A” o “XP-B”.

MEMO Asegúrese de que el tipo de patch es “Patch”. Si está ajustado a “Rhythm”, mueva el cursor a “Rhythm” y gire el dial VALUE o pulse [DEC] para seleccionar “Patch”.

4 Utilice los botones del cursor para mover el cursor al número de patch.

5 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch.

Seleccionar sonidos de la lista

1 Pulse [PATCH].

Aparecerá la pantalla PATCH PLAY.

2 Utilice los botones del cursor para mover el cursor al número de patch.

3 Pulse [ENTER/LIST].

Aparecerá la pantalla PATCH LIST.

4 Utilice [◄] [►] para seleccionar la categoría.

CONSEJO También puede pulsar uno de los botones del grupo de categoría ([RHYTHM]–[BASS]) para seleccionar la categoría o el grupo.

5 Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch y pulse [ENTER].

Se seleccionará el patch, y volverá a la pantalla PATCH PLAY.

Si pulsa [EXIT] sin pulsar [ENTER], la pantalla PATCH LIST se cerrará sin que se haya cambiado el patch seleccionado.

Registrar y seleccionar los sonidos utilizados con frecuencia (FAVORITE)

Puede registrar los sonidos utilizados con frecuencia en “Favorite”, para poderlos seleccionar al instante cuando lo desee.
Puede registrar sus sonidos favoritos en los diez botones [0]–[9].

■ Registrar un patch

1. **Pulse [PATCH].**
   Aparecerá la pantalla PATCH PLAY.
2. **Seleccione el patch que desea registrar.**
3. **Mantenga pulsado FAVORITE [ON / OFF] y pulse el botón ([0]–[9]) en el que desea registrar el favorito.**
   El patch se registrará en el número favorito especificado.

■ Recuperar un patch favorito que haya registrado

1. **Pulse FAVORITE [ON / OFF], hasta que se ilumine.**
2. **Utilice [0]–[9] para seleccionar un favorito.**
   Se recuperará el patch registrado en ese número.

cf. Para más detalles sobre la función Favorite, consulte “Registrar y recuperar patches o performances favoritos (FAVORITE)” (p. 47).

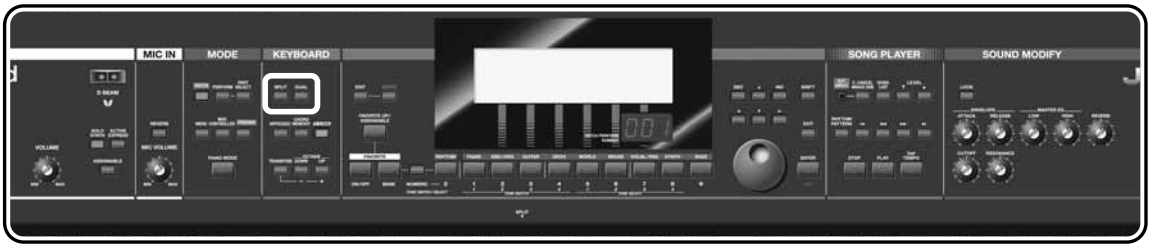
Escuchar los sonidos ([PREVIEW])

En la pantalla PATCH PLAY, si pulsa [PREVIEW] se reproducirá una frase que está asignada para cada tipo (categoría) de patch. Esto le permite oír el patch seleccionado escuchando como se reproduce con una frase apropiada.
También puede pulsar [PREVIEW] en la pantalla PATCH LIST para oír el patch en el que está situado el cursor.

cf. Si desea cambiar la forma en la que se reproducirá la frase cuando pulse [PREVIEW], consulte “Preview” (p. 146).

Tocar múltiples sonidos

En el modo Performance, puede tocar patches separados con las manos derecha e izquierda, o superponer múltiples patches para que se oigan simultáneamente.



Tocar sonidos diferentes en las áreas izquierda y derecha del teclado ([SPLIT])

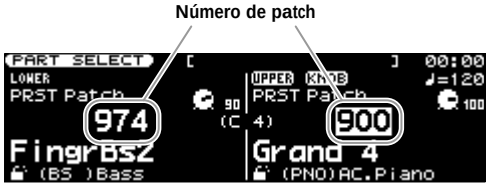
El modo "Split" se produce al dividir el teclado en una tecla específica entre las áreas de la mano derecha y de la mano izquierda, para tocar un patch diferente en cada área. La tecla en la que se divide el teclado se llama "punto de división".
La zona del teclado de la mano derecha se denomina "parte superior" y la zona de la mano izquierda se denomina "parte inferior". La tecla del punto de división se incluye en la parte superior.
Al activar el equipo, el punto de división está ajustado a la tecla "C4".

1 **Pulse [PERFORM].**

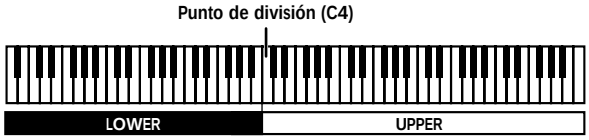
Aparecerá la pantalla PERFORM PLAY.

2 **Pulse [SPLIT] hasta que se ilumine.**

El JUNO-STAGE estará en el modo Split.
[PART SELECT] se iluminará, y aparecerá la pantalla PART SELECT.



La zona del teclado de la mano derecha reproducirá el patch de la parte superior y la zona de la mano izquierda reproducirá el patch de la parte inferior.



3 **Utilice [◄] [►] para mover el cursor al número de patch UPPER o LOWER, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el patch deseado.**

4 **Para cancelar la división, pulse [SPLIT] hasta que se apague.**

Cambiar el punto de división

En el modo Split, puede cambiar el punto de división (la ubicación en la que se divide el teclado).

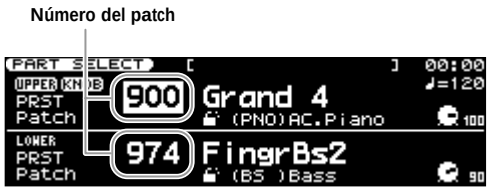
1. **Pulse [SPLIT] para activar Split.**
2. **Mientras mantiene pulsado [SPLIT], pulse la tecla que desea asignar como punto de división.**
   La tecla pulsada será el nuevo punto de división.
   La tecla del punto de división se incluye en la parte superior.
3. **Pulse [EXIT] para cerrar la ventana de ajuste.**

CONSEJO También puede cambiar el punto de división manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [SPLIT] para acceder a la ventana de ajuste. En este caso, utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para especificar el punto de división en la ventana de ajuste, y pulse [EXIT] para cerrar la ventana.

Reproducir sonidos superpuestos ([DUAL])

"Dual" es cuando se superponen dos patches en el teclado.

1. **Pulse [PERFORM].**
   Aparecerá la pantalla PERFORM PLAY.
2. **Pulse [DUAL] hasta que se ilumine.**
   Entrará en Dual.
   [PART SELECT] se iluminará, y aparecerá la pantalla PART SELECT.
   Los patches de la parte superior y de la parte inferior sonarán conjuntamente.



3. **Utilice [▲] [▼] para mover el cursor al número de patch UPPER o LOWER, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el patch deseado.**
4. **Para cancelar Dual, pulse [DUAL] hasta que se apague.**

MEMO Puede pulsar [WRITE] para guardar el ajuste de división o dual en la interpretación. Para más información acerca del almacenamiento, consulte "Guardar una performance que haya creado ([[WRITE])" (p. 133).

Modificar el sonido a tiempo real

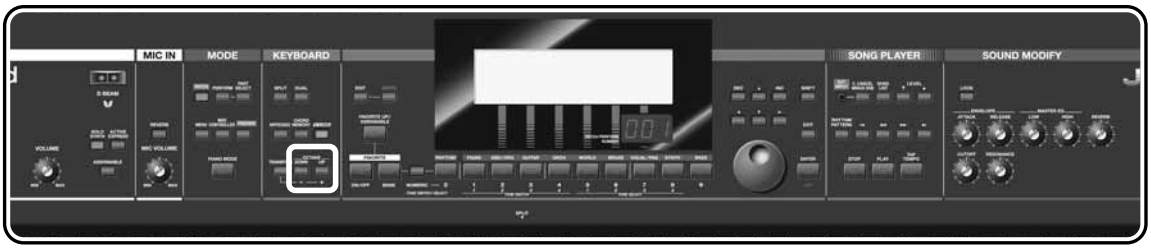
Utilizar la palanca Pitch Bend/Modulation para modificar el sonido

Pitch bend

Modulation

Mientras toca el teclado, puede bajar el tono moviendo la palanca hacia la izquierda o subirlo moviéndola hacia la derecha. Esto se denomina “pitch bend”.
Si aleja la palanca de su posición aplicará vibrato. Esto se denomina “modulación”.
Si mueve la palanca hacia la izquierda o la derecha mientras la aleja de su posición, puede aplicar los dos efectos simultáneamente.

Cambiar el tono en intervalos de una octava (OCTAVE [DOWN] [UP])



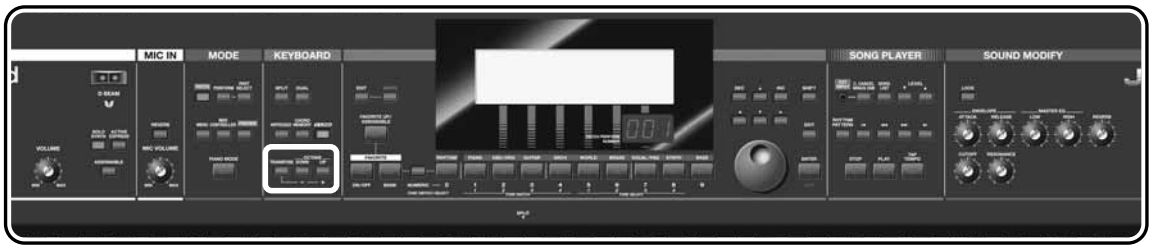
Puede cambiar el tono del sonido seleccionado en intervalos de una octava. Esta función se denomina “octave shift”.

1 **Pulse OCTAVE [DOWN] o [UP].**

Al pulsar [DOWN], el tono disminuirá una octava, y al pulsar [UP] aumentará una octava.
Puede cambiar el tono en un intervalo de tres octavas abajo (-3) a tres octavas arriba (+3).
Cuando pulse uno de estos botones, se abrirá una ventana de ajuste, y se cerrará poco después de que suelte el botón.
Si el valor es distinto a “0”, se iluminará el indicador OCTAVE [DOWN] o [UP].

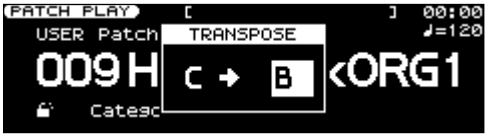
Cambiar el tono en intervalos de semitono

La función transpose le permite cambiar el tono del teclado en intervalos de semitono.
Puede utilizarla cuando necesite tocar un instrumento de transposición como una trompeta o clarinete, en los tonos impresos en una partitura musical.

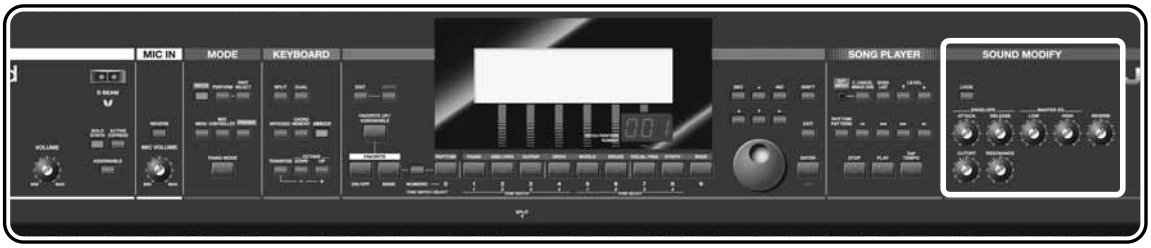


1 **Manteniendo pulsado [TRANSPOSE], pulse [-] o [+].**

Especifica la cantidad de transposición en intervalos de semitono (G–F#: -5–+6 semitonos).
Cuando pulse el botón, se abrirá una ventana de ajuste, y se cerrará poco después de que suelte el botón.
Si el valor de transposición es distinto a “C”, [TRANSPOSE] se iluminará.



Utilizar los mandos para modificar el sonido (SOUND



MEMO Al girar un mando, se abrirá la ventana de ajuste correspondiente. La ventana se cerrará poco después de que suelte el mando.

NOTA Dependiendo de los ajustes del patch, si gira un mando, es posible que el sonido no se vea afectado en algunos casos.

MEMO En el modo split o dual keyboard (en el modo Performance), estos cambios afectarán a la parte seleccionada. La parte indicada por KNOB se verá afectada por los mandos SOUND MODIFY.

(Pantalla de ejemplo en modo Split)

■ Modificar cómo cambia el volumen (Mandos ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE])

La "envolvente" es la curva que describe cómo cambia el volumen desde que el instrumento empieza a sonar hasta que cae en silencio.
Puede utilizar estos dos mandos para modificar el ataque y el desvanecimiento de la envolvente a tiempo real.

cf. Para más detalles sobre la envolvente, consulte "Modificar cómo cambia el volumen (Mandos ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE])" (p. 58).

Mando	Explicación
[ATTACK]	Ajusta el tiempo desde que pulsa la tecla hasta que se llega al nivel máximo. Si gira el mando hacia la derecha se alargará el tiempo de ataque, y si lo gira hacia la izquierda se reducirá.
[RELEASE]	Ajusta el tiempo desde que suelta la tecla hasta que el sonido termina en silencio. Si gira el mando hacia la derecha se alargará el tiempo de desvanecimiento, y si lo gira hacia la izquierda se reducirá.

■ Modificar la calidad del tono (Mandos [CUTOFF]/[RESONANCE])

Puede definir los ajustes del filtro que corta o realza una región de frecuencia específica del sonido.

Mando	Explicación
[CUTOFF]	Ajusta la frecuencia (frecuencia de corte) en la que el filtro empieza a producir efecto. Si gira el mando hacia la derecha el sonido será más brillante, y si lo gira hacia la izquierda el sonido será más oscuro.
[RESONANCE]	Ajusta la forma en que se realza el sonido cerca de la frecuencia de corte para producir un carácter distintivo. Si gira el mando hacia la derecha se reforzará el carácter distintivo, y si lo gira hacia la izquierda disminuirá.

■ Ajustar el nivel de las gamas de frecuencia baja y alta (Mandos MASTER EQ [LOW]/[HIGH])

Puede utilizar los mandos para ajustar los niveles de la gama alta y baja del ecualizador que se aplica a todo el sonido (MASTER EQ).

Mando	Explicación
[LOW]	Ajusta la gama baja. Si gira el mando hacia la derecha se realzará la gama baja y si lo gira hacia la izquierda se reducirá.
[HIGH]	Ajusta la gama alta. Si gira el mando hacia la derecha se realzará la gama alta y si lo gira hacia la izquierda se reducirá.

■ Añadir reverberación al sonido (Mando [REVERB])

Puede añadir reverb (reverberación) a los sonidos tocados en el teclado.
Al añadir reverb se producirá la agradable reverberación que se oye al tocar en una sala de conciertos o en un entorno acústico similar.

Mando	Explicación
[REVERB]	Ajusta la profundidad de reverb. Si gira el mando hacia la derecha la reverberación será más profunda, y si lo gira hacia la izquierda se reducirá.

cf. Para más detalles sobre SOUND MODIFY, consulte “Utilizar los mandos para modificar el sonido (SOUND MODIFY)” (p. 58).

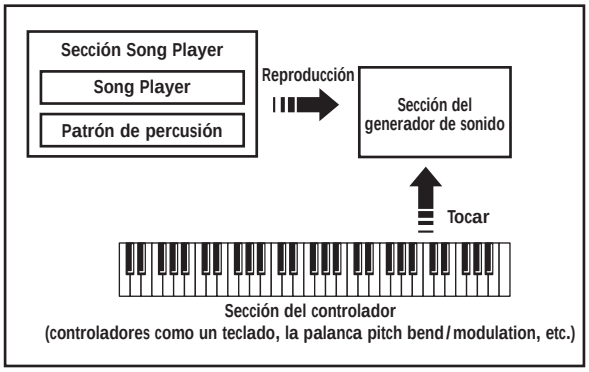
Referencia

Capítulo 1. Descripción general

Cómo se organiza el JUNO-STAGE

Estructura básica

En términos generales, el JUNO STAGE consta de una sección del controlador, una sección del generador de sonido y una sección del reproductor de canciones.



Sección del controlador

Esta sección consta de un teclado, la palanca pitch bend/modulation, los botones y mandos del panel, el controlador D Beam y los pedales conectados al panel posterior. La información de interpretación generada al pulsar/soltar una tecla o al presionar un pedal hold se transmite en forma de mensajes MIDI a la sección del generador de sonido y/o a un dispositivo MIDI externo.

Sección del generador de sonido

Esta sección produce el sonido. Recibe los mensajes MIDI de la sección del controlador, de la sección del reproductor de canciones, o de un dispositivo MIDI externo, genera sonido musical de acuerdo con los mensajes MIDI recibidos y emite el sonido a través de los jacks de salida y del jack para los auriculares.

Sección del reproductor de canciones

El Song Player se utiliza para reproducir archivos de audio o datos SMF guardados en la memoria USB.

También puede interpretar patrones de percusión en una gran variedad de estilos.

Puede interpretar junto con el teclado acompañado por el patrón de percusión o canción que reproduce el Song Player.

MEMO

Al utilizar el Song Player del JUNO-STAGE para reproducir canciones, puede crear una "lista de reproducción" para especificar el orden con el que se reproducirán las canciones. Para crear listas de reproducción, debe utilizar el "Playlist Editor" incluido. Para más detalles, consulte "Utilizar el JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor" (p. 93).

Cuando utilice JUNO-STAGE como módulo de sonido MIDI, puede utilizarlo en modo Performance o en modo Patch.

Modo Patch y modo Performance

Modo Patch

En el modo Patch, puede utilizar un teclado conectado o algún otro dispositivo para reproducir un único Patch en el JUNO-STAGE. Puesto que el modo Patch permite utilizar una gran variedad de efectos en un único patch, puede reproducir texturas muy ricas.

En el modo Patch también es fácil editar el sonido seleccionado, de forma que puede seleccionar este modo para editar o crear sus propios sonidos.

Modo Performance

En el modo Performance, puede utilizar múltiples patches o sets de percusión simultáneamente. Una interpretación contiene dieciséis "Partes". Puede asignar un patch o un set de percusión a cada parte, y utilizarlas como un grupo o para superponer sonidos y crear ricas texturas.

De las dieciséis partes en una interpretación en el JUNO-STAGE, la parte 1 está asignada a "UPPER" y la parte 2 está asignada a "LOWER" (p.51).

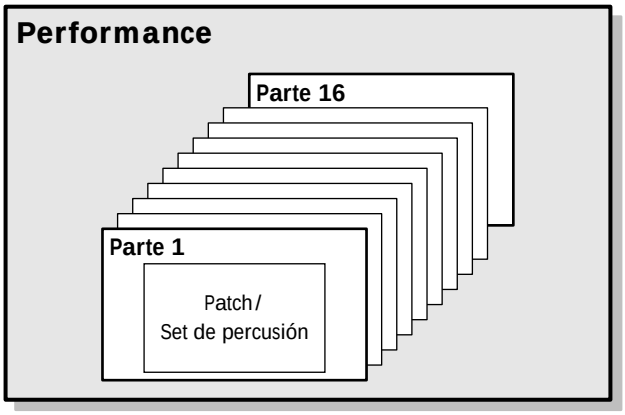
MEMO

Con los ajustes de fábrica, se selecciona el modo Patch.

Cómo se estructura una interpretación

Una interpretación dispone de un patch o un set de percusión asignado a cada una de las 16 partes, y puede gestionar simultáneamente 16 sonidos.

Puesto que el generador de sonido de JUNO-STAGE puede controlar múltiples sonidos (instrumentos) se denomina generador de sonido multitímbrico.

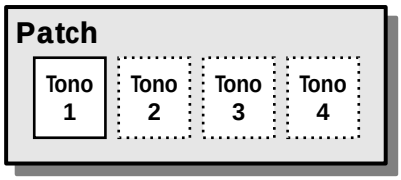


Part

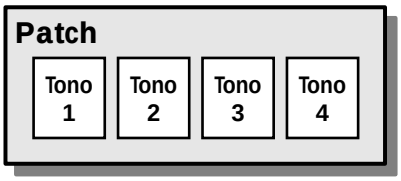
Una "parte" es algo a lo que se asigna un patch o un set de percusión. En el modo Performance, cada interpretación dispone de dieciséis partes, y puede asignar un patch o un set de percusión a cada parte.

Cómo se estructura un Patch

Los patches son configuraciones de sonido básicas que toca durante una interpretación. Cada patch se puede configurar combinando hasta cuatro tonos. Es posible activar y desactivar los tonos individualmente, lo cual permite seleccionar los tonos que producirán sonido.



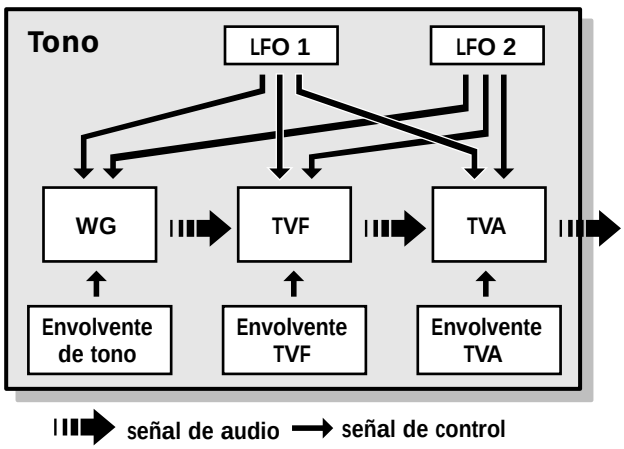
Ejemplo 1: un patch que consta sólo de un tono (Los tonos 2–4 están desactivados).



Ejemplo 2: un patch que consta de cuaro tonos.

Tonos

En el JUNO-STAGE, los tonos son la unidad más pequeña de sonido. Sin embargo, no es posible tocar un tono independientemente. El patch es la unidad de sonido que se puede reproducir, y los tonos son los bloques de construcción básicos que conforman el patch.



WG (Generador de ondas)

Especifica la forma de onda PCM (onda) que es la base del sonido, y determina cómo cambiará el tono del sonido.

TVF (Filtro variante de tiempo)

Especifica cómo cambiarán los componentes de frecuencia del sonido.

TVA (Amplificador de variante de tiempo)

Especifica los cambios de volumen y la posición de sonido en un campo de sonido estéreo

Envolvente

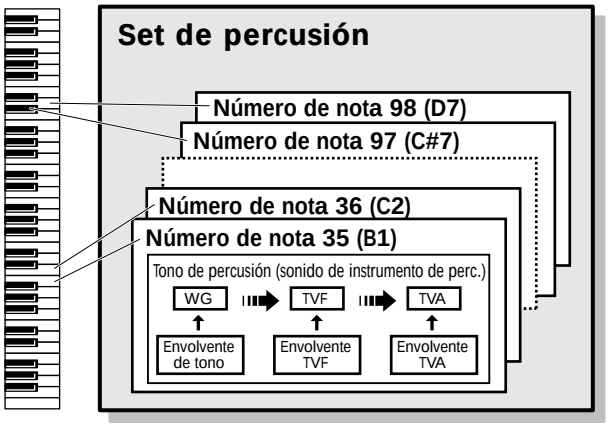
Utilice la Envolvente para iniciar cambios que se producirán en un sonido en el tiempo. Existen envolventes separadas para el tono, el TVF (filtro) y el TVA (volumen).

LFO (Oscilador de Frecuencia Baja)

Utilice el LFO para crear cambios cíclicos (modulación) en un sonido. El JUNO-STAGE dispone de dos LFOs. Tanto uno como los dos se pueden aplicar como efecto en el WG (tono), el TVF (filtro) y/o el TVA (volumen). Cuando se aplica un LFO a la afinación WG, se produce un efecto de vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte del TVF, se produce un efecto de wah. Cuando se aplica un LFO al volumen de TVA, se produce un efecto de tremolo.

Cómo se estructura un set de percusión

Los sets de percusión son grupos de varios sonidos de instrumentos de percusión. Puesto que los instrumentos de percusión normalmente no reproducen melodías, no es necesario que el sonido del instrumento de percusión pueda reproducir una escala en el teclado. Sin embargo, es más importante disponer del máximo número de instrumentos de percusión simultáneamente. Por ello, cada tono (número de nota) de un set de percusión producirá un instrumento de percusión diferente.



* Hay cuatro generadores de onda para cada tono de percusión (sonidos de instrumentos de percusión).

* El LFO no se incluye en los tonos de percusión (sonidos de instrumentos de percusión).

Calcular el número de voces utilizado

El JUNO-STAGE puede reproducir hasta 128 notas simultáneamente. La polifonía, o el número de voces (sonidos) no se refiere sólo al número de patches que se están reproduciendo, sino que cambia según el número de tonos utilizados en los patches, y el número de ondas utilizadas en los tonos. El método siguiente se utiliza para calcular el número de sonidos utilizados para el patch que se está reproduciendo.

(Número de patches que se reproducen) x (Número de tonos utilizados por los patches que se reproducen) x (Número de ondas utilizadas en los tonos)

Por ejemplo, un patch que combine cuatro tonos, cada uno de los cuales utiliza dos ondas, utilizará ocho notas de polifonía a la vez. Además, al interpretar en el modo Performance, el número de sonidos para cada parte se cuenta para obtener el número total de sonidos para todas las partes.

Cómo suena un sonido

Cuando el JUNO-STAGE se ajusta para reproducir más de 128 voces simultáneamente, las notas que están sonando se desactivan para dejar espacio a las nuevas notas requeridas. Primero se desactivará la nota con la prioridad más baja. El orden de prioridad está determinado por el ajuste Patch Priority (p.98).

Patch Priority se puede ajustar tanto a "LAST" como a "LOUDEST". Cuando se selecciona "LAST", una nota nueva requerida que exceda el límite de 128 voces causará que se desactiven las notas que estén sonando. Cuando se selecciona "LOUDEST", se desactivará la nota más silenciosa de las que estén sonando. Normalmente, se selecciona "LAST".

Prioridad de notas en el modo Performance

Puesto que el modo Performance se suele utilizar para reproducir un grupo que conste de varios patches, es importante decidir qué partes tienen prioridad. La prioridad se especifica con los ajustes Voice Reserve (p.142). Cuando una nota dentro de un patch debe desactivarse para dejar espacio a una nueva nota, se aplicará el ajuste Patch Priority del patch (p.98).

Voice Reserve

El JUNO-STAGE dispone de una función Voice Reserve que le permite reservar un número mínimo de notas que estarán siempre disponibles para cada parte. Por ejemplo, si Voice Reserve está ajustado a "10" para la parte 16, la parte 16 siempre tendrá una capacidad de producción de sonido de 10 notas disponible incluso si se precisa de un total de más de 128 notas (total para todas las partes). Cuando realiza ajustes Voice Reserve, necesitará tener en cuenta el número de notas que quiere tocar en cada parte, así como el número de tonos utilizados por el patch seleccionado (p.142).

No es posible realizar ajustes Voice Reserve que provocarían que el total de todas las partes fuera superior a 64 voces.

Acerca de los efectos

El JUNO-STAGE dispone de unidades de efecto integradas, y puede editar cada uno de los ajustes de la unidad de forma independiente.

Multiefectos

Los multiefectos son efectos para varios propósitos que cambian completamente el tipo de sonido mediante el cambio del propio sonido. Contienen 79 tipos de efectos diferentes; seleccione y utilice el tipo que más se ajuste a sus objetivos. Además de los tipos de efectos compuestos de efectos simples como Distortion, Flanger, y otro tipo de efectos, también puede ajustar una amplia variedad de efectos distintos, e incluso conectar efectos en serie o en paralelo. Además, mientras que chorus y reverb se pueden encontrar entre los tipos de multiefectos, el chorus y reverb siguientes se gestionan con un sistema diferente. En el modo Performance, se pueden utilizar tres tipos de multiefectos simultáneamente; éstos se conocen como MFX1, MFX2 y MFX3. En el modo Patch, puede utilizar un multiefecto.

Chorus

Chorus añade profundidad y amplitud al sonido. Puede seleccionar si desea utilizarlo como un efecto chorus o un efecto delay.

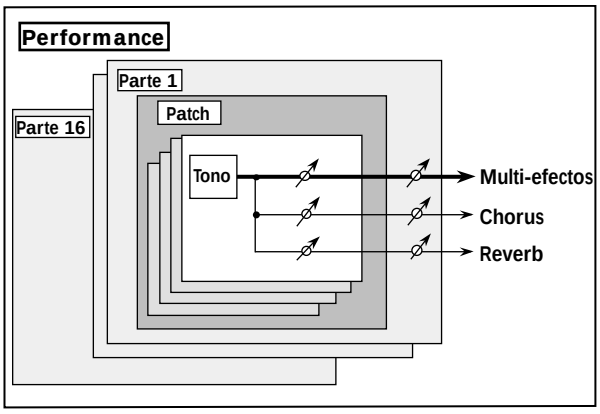
Reverberación

Reverb añade las características de reverberación de salas o auditorios. Se incluyen cinco tipos diferentes, para que pueda seleccionar y utilizar el tipo que más se ajuste a sus objetivos.

Efectos en el modo Performance

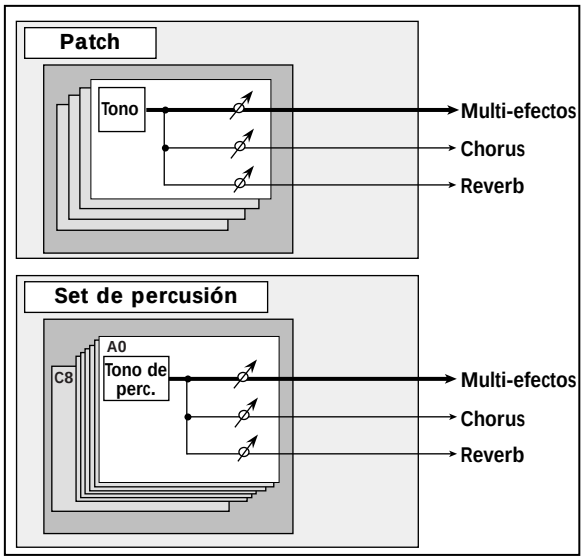
Los multiefectos y los efectos de chorus y reverb se pueden ajustar individualmente para cada interpretación. La intensidad de cada efecto se ajustará para cada parte.

Cuando aplique efectos en el modo Performance, los ajustes de efecto del patch o del set de percusión asignados a cada parte se ignorarán y se utilizarán los ajustes de efectos de la interpretación. Por ello, los efectos del mismo patch o set de percusión pueden ser distintos al tocar en modo Patch y en modo Performance. Sin embargo, dependiendo de los ajustes, puede disponer de ajustes de efecto para un patch o un set de percusión asignados a una parte aplicada a toda la interpretación.



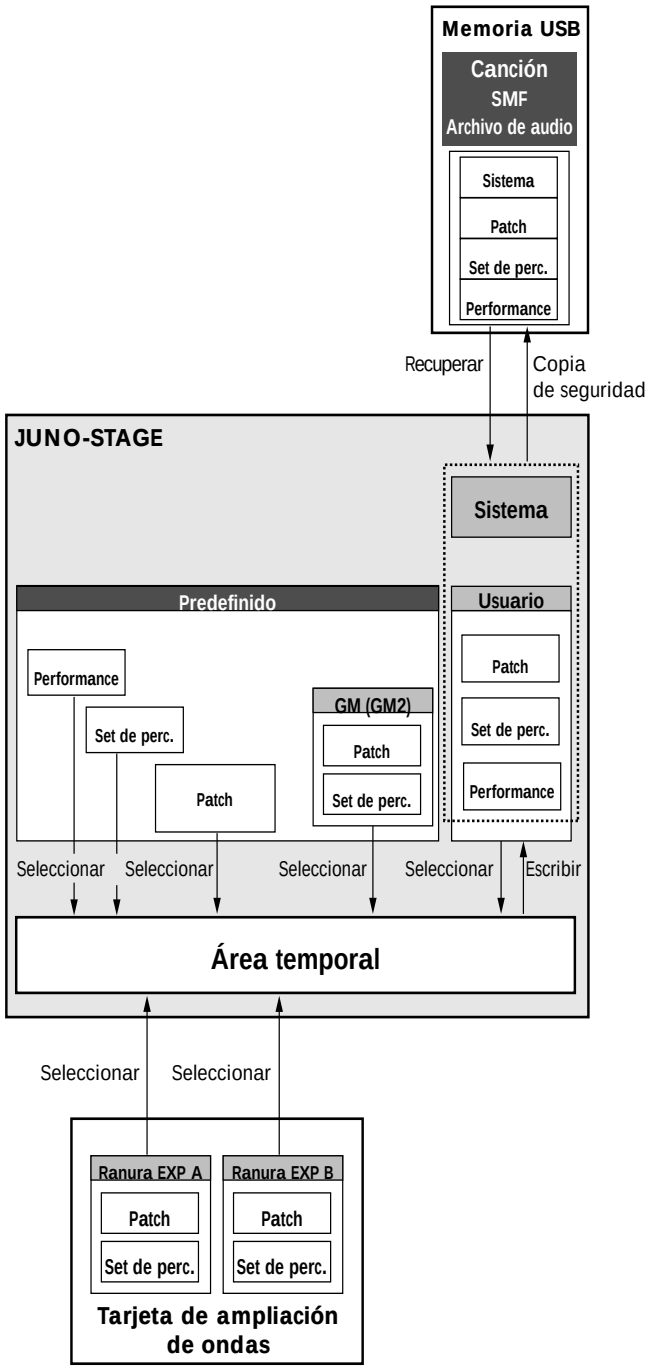
Efectos en modo Patch

Los multiefectos y los efectos de chorus y reverb se pueden configurar individualmente para cada patch/set de percusión. Si ajusta el nivel de señal a enviar a cada unidad de efectos (Nivel de envío) obtendrá control sobre la intensidad de efectos que se aplica a cada tono.



Acerca de la memoria

Los ajustes de patch e interpretación se guardan en lo que se conoce como memoria. Existen tres tipos de memoria: temporal, grabable y no grabable.



Memoria temporal

Área temporal

Ésta es el área que guarda los datos de patch o interpretación que ha seleccionado utilizando los botones del panel.

Al reproducir el JUNO-STAGE, el sonido se produce basándose en los datos del área temporal. Al editar un patch o una interpretación, no modifica directamente los datos de la memoria; en lugar de ello, recupera los datos en el área temporal y los edita aquí.

Los ajustes del área temporal se perderán cuando desactive el equipo o cuando seleccione otro patch/interpretación. Para conservar los ajustes que ha modificado, debe guardarlos en la memoria de usuario.

Memoria grabable

Memoria de usuario

La memoria de usuario es donde se guardan normalmente los datos necesarios.

Para guardar una interpretación, ejecute Performance Write (p.133). Para guardar un patch, ejecute Patch Write (p.97). Para guardar un set de percusión, ejecute Rhythm Set Write (p.123).

Los datos de arpeggio, memoria de acordes y patrón de percusión también se almacenan en la memoria de usuario (p.63, p.65, p.77).

Memoria del sistema

La memoria del sistema guarda los ajustes de los parámetros del sistema que determinan cómo funciona el JUNO-STAGE.

Para guardar los parámetros del sistema, ejecute System Write (p.145).

Memoria USB

Es posible realizar una copia de seguridad de los siguientes ajustes conjuntamente en la memoria USB.

- Patches de usuario (sets de percusión)
- Performances de usuario
- Favorites
- Arpeggios de usuario
- Memorias de acordes de usuario
- Patrones de percusión de usuario
- Grupos de percusión de usuario
- Ajustes del modo MIDI controller
- El patch se selecciona primero en el modo Piano
- Ajustes del sistema

Memoria no grabable

Memoria predefinida

Los datos de la memoria predefinida no se pueden modificar. Sin embargo, puede recuperar los ajustes de la memoria predefinida en el área temporal, modificarlos y luego guardarlos en la memoria grabable.

Tarjetas de ampliación de ondas (opcional: serie SRX)

El JUNO-STAGE se puede equipar con hasta dos tarjetas de ampliación de ondas (opcional: serie SRX). Las tarjetas de ampliación de ondas contienen datos, patches y sets de percusión que utilizan estos datos de ondas, que se pueden recuperar directamente en el área temporal y reproducirse.

Funcionamiento básico del JUNO-STAGE

Cambiar el modo del generador de sonido

El generador de sonido del JUNO-STAGE puede funcionar en uno de los dos modos siguientes: Modo Performance o modo Patch (p.38). Puede cambiar entre estos dos modos de la manera más adecuada para su situación.

Modo Patch

Pantalla PATCH PLAY

Pulse [PATCH] para acceder a esta pantalla.

En esta pantalla puede seleccionar el patch o set de percusión que interpretará con el teclado.

Modo Performance

En modo Performance puede interpretar utilizando sonidos múltiples (patches y/o sets de percusión).

Pantalla PERFORM PLAY

Pulse [PERFORM] para acceder a esta pantalla.

Esta pantalla permite seleccionar una interpretación.

Aquí pueden realizarse ajustes detallados para la interpretación.

Pantalla PART SELECT

Pulse [PART SELECT] para acceder a esta pantalla.

Para cada parte, esta pantalla muestra el patch o el set de percusión seleccionado para esa parte.

Si interpreta dos patches como una capa (Dual: p.51) o dos patches divididos entre las regiones izquierda y derecha del teclado (Split:p.51), ambos patches aparecerán en una única pantalla.

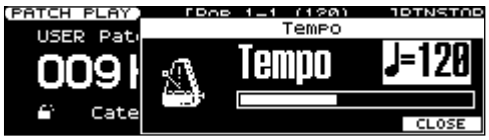
Acerca de los botones Function

Los seis botones [KBD/ORG/2]–[VOCAL/PAD/7] situados bajo la pantalla ejecutan varias funciones (botones de función), y su acción depende de la pantalla. Las funciones se muestran en la parte inferior de la pantalla, y los botones de función correspondientes se iluminarán.

* Cuando en este manual aparecen indicaciones como [7 (EXIT)], el número indica el nombre del botón y el texto entre paréntesis indica el nombre de la función que se visualiza en la pantalla.

Ventana

Las pantallas ligeramente más pequeñas que aparecen temporalmente en las pantallas normales se denominan ventanas. Según la situación, aparecen diferentes tipos de ventanas. Algunas muestran listas, otras permiten definir ajustes y otras piden que se confirme una operación.



Pulse [EXIT] o [7 (CLOSE)] para cerrar la ventana. Algunas ventanas se cierran automáticamente al finalizar la operación.

Funciones [SHIFT]

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando otro botón, puede acceder a la pantalla correspondiente para definir los ajustes relacionados con dicho botón. (En otras palabras, [SHIFT] ofrece un acceso directo a la pantalla correspondiente).

Por ejemplo, si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [SOLO SYNTH], aparecerá la pantalla de ajustes Solo Synth.

Para más detalles, consulte la página en la que se explica la función particular.

En algunas pantallas, pulsando [SHIFT] cambiará la operación de los botones de función. En este caso, pulsando [SHIFT] cambiará el nombre de las funciones visualizadas en la parte inferior de la pantalla. Para ejecutar una función, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón de función correspondiente.

Editar un valor

Desplazar el cursor

Una única pantalla o ventana muestra múltiples parámetros o elementos para seleccionar. Para editar el ajuste de un parámetro, mueva el cursor al valor de dicho parámetro. Para seleccionar un elemento, desplace el cursor a dicho elemento. Al seleccionar el valor de un parámetro, o en realizar cualquier otra selección, con el cursor, la selección se ilumina.

Desplace el cursor con [▲], [▼], [◄] y [►] (botones de cursor).

[▲]: mueve el cursor hacia arriba.

[▼]: mueve el cursor hacia abajo.

[◄]: mueve el cursor a la izquierda.

[►]: mueve el cursor a la derecha.

Si mantiene pulsado un botón de cursor mientras también pulsa el botón de cursor en dirección contraria, el cursor se desplazará con más rapidez en la dirección del botón de cursor pulsado en primer lugar.

Cambiar un valor

Para cambiar el valor, utilice el dial VALUE o [INC] [DEC].

Dial VALUE

Si gira el dial VALUE en sentido horario aumentará el valor, y si lo gira en sentido antihorario disminuirá el valor.

El valor cambiará con intervalos mayores si mantiene pulsado [SHIFT] a la vez que gira el dial VALUE.

[INC] y [DEC]

Si pulsa [INC] se incrementa el valor, y si pulsa [DEC] éste disminuye.

- Mantenga el botón pulsado para un ajuste continuo.
- Para incrementos de valor más rápidos, mantenga [INC] pulsado y pulse [DEC]. Para disminuciones de valor más rápidas, mantenga [DEC] pulsado y pulse [INC].
- El valor también cambiará con intervalos mayores si mantiene pulsado [SHIFT] mientras pulsa [INC] o [DEC].

Insertar un valor ([NUMERIC])

Si activa [NUMERIC], podrá utilizar el ([RHYTHM / 0]–[BASS / 9]) para insertar valores numéricos.

En las pantallas PATCH PLAY (p.45), PERFORM PLAY (p.49), PART SELECT (p.50), y MIDI CONTROLLER, puede utilizar este método para especificar numéricamente los números de patch, números de interpretación, o números de cambio de programa MIDI.

1. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor hacia el número que desea cambiar.**

2. **Pulse [NUMERIC] hasta que se ilumine.**
   Lo botones [0]–[9] se iluminarán.

3. **Utilice los botones [0]–[9] para insertar un valor numérico, y a continuación pulse [ENTER].**
   Los valores se habrán introducido, y la iluminación de los botones [0]–[9] volverán a su estado anterior.

   Si pulsa [NUMERIC] una vez más sin pulsar [ENTER], los botones [0]–[9] volverán a su estado anterior sin que el número haya cambiado.

CONSEJO

Al activar [NUMERIC] e introducir un número, pulsando [EXIT] el valor se ajustará a "0."

Asignar un nombre

En el JUNO-STAGE, puede asignar nombres a cada patch, set de percusión y performance. El procedimiento es el mismo para cualquier tipo de datos.

1. **Pulse [◄] [►] para desplazar el cursor a la posición en la que desea insertar un carácter.**

2. **Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar carácter.**

Botón	Explicación
[3 (TYPE)]	Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que lo pulsa, selecciona alternativamente el primer carácter de un grupo de percusión: mayúscula (A), minúscula (a), o números y símbolos (0).
[4 (DELETE)]	Elimina el carácter en la posición del cursor.
[5 (INSERT)]	Inserta un espacio en la posición del cursor.
[6 (CANCEL)]	Cancela la inserción y sale de la pantalla donde introducir el nombre.
[7 (WRITE)]	Guarda los ajustes definidos
[◄] [►]	Mueven el cursor.
[▲] [▼]	Cambian entre mayúsculas y minúsculas.

Caracteres / símbolos disponibles

espacio, A-Z, a-z, 0-9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }

CONSEJO

Desde una pantalla donde introducir un nombre puede pulsar [MENU] y seleccionar "1. Undo" para recuperar el nombre anterior al cambio. Desde [MENU] puede seleccionar "2. To Upper" para cambiar el carácter donde se encuentre el cursor a mayúscula.
Desde [MENU] puede seleccionar "3. To Lower" para cambiar el carácter donde se encuentre el cursor a minúscula.
Desde [MENU] puede seleccionar "4. Delete All" para borrar todos los caracteres que está entrando.

Capítulo 2. Seleccionar sonidos

Seleccionar patches

Cada uno de los diferentes sonidos en el JUNO-STAGE se denomina un "patch".

Algunos patches son colecciones de sonidos de instrumento de percusión, y éstos se denominan "sets de percusión".

Los patches integrados en el JUNO-STAGE se organizan en tres grupos: Usuario, predefinido y GM. También puede instalar hasta dos tarjetas de ampliación de ondas (serie SRX; debe adquirirlas por separado), con lo cual podrá seleccionar un mayor número de patches.

Puede seleccionar entre los siguientes grupos de patch.

USER

Este grupo contiene patches reescribibles en la memoria interna del JUNO-STAGE.

Los patches creados se pueden guardar en este grupo. Cuando se entrega el JUNO-STAGE, este grupo ya contiene 256 patches.

PRST (Preset)

Este grupo contiene patches no reescribibles en la memoria interna del JUNO-STAGE.

Aunque los patches de este grupo no pueden reescribirse, puede modificar los ajustes del patch predefinido seleccionado y guardar el patch modificado en el grupo de patch de usuario.

GM (GM2)

Este grupo contiene patches compatibles con GM2, que se diseñó para estandarizar la funcionalidad de los dispositivos MIDI entre los fabricantes y los modelos. No puede reescribir estos patches. Aunque los patches de este grupo no pueden reescribirse, puede modificar los ajustes del patch predefinido seleccionado y guardar el patch modificado en el grupo de patch de usuario. Este grupo contiene 256 patches.

XP-A, B
(Tarjeta de ampliación de ondas instalada en la ranura EXP A o B)

Estos grupos contienen patches en una tarjeta de ampliación de ondas instalada en la ranura EXP A o B. Aunque los patches de estos grupos no pueden reescribirse, puede modificar los ajustes del patch seleccionado y guardar el patch modificado en el grupo de patch de usuario. El número de patches de cada uno de estos grupos dependerá de la tarjeta de ampliación de ondas que esté instalada.

MEMO

Los patches XP-A o B pueden seleccionarse sólo si se ha instalado una tarjeta de ampliación de ondas de la serie SRX (debe adquirirla por separado) en la ranura correspondiente.

cf. "Lista de patches" (p. 193)

Seleccionar patches en modo Patch

A continuación se explica cómo seleccionar un patch en el modo Patch.

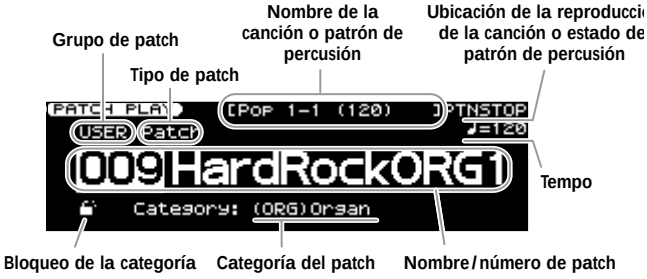
Puede seleccionar un patch con cualquiera de estas cinco maneras.

- "Utilizar el dial VALUE para seleccionar un patch" (p. 45)
- "Seleccionar patches de la lista Patch" (p. 46)
- "Seleccionar patches por número ([NUMERIC])" (p. 46)
- "Utilizar un pedal para seleccionar patches (pedal PATCH SELECT)" (p. 46)
- Registre y seleccione los sonidos utilizados con frecuencia (Favorite) (p.47)

MEMO

El procedimiento básico es el mismo que en el modo Performance. Para más detalles, consulte "Interpretar el JUNO-STAGE en modo Performance" (p. 49).

Pantalla PATCH PLAY



Utilizar el dial VALUE para seleccionar un patch

1. **Pulse [PATCH].**

   El JUNO-STAGE entrará en el modo Patch, y aparecerá la pantalla PATCH PLAY.

2. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al grupo de patch.**

3. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un grupo de patch deseado.**

4. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al tipo de patch.**

5. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un "Patch" o "Rhythm".**

6. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al número de patch.**

7. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch (o set de percusión).**

Seleccionar patches por categoría (bloqueo de la categoría)

El icono del candado ( ) que se muestra en la pantalla PATCH PLAY y en la pantalla PART SELECT especifica su seleccionará patches dentro de la categoría seleccionada o en varias categorías.

Si desplaza el cursor al icono del candado y utiliza el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar la posición " ", podrá seleccionar los números de patch en varias categorías. Si selecciona la posición " ", podrá cambiar el número de patch dentro de la categoría seleccionada.

Seleccionar patches de la lista Patch

Puede visualizar un lista de patches y seleccionar un patch de dicha lista.

1. **Pulse [PATCH].**
   El JUNO-STAGE entrará en el modo Patch, y aparecerá la pantalla PATCH PLAY.
2. **Pulse uno de los botones [RHYTHM]–[BASS] (grupo de categoría) para seleccionar un grupo de categoría deseado.**
3. **Pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla PATCH LIST.

4. **Utilice [◄] [►] para seleccionar la categoría de patch deseado.**
   Selecciona una categoría dentro del grupo de categoría seleccionado.
   También puede utilizar los botones de grupo de categoría para seleccionar el grupo de categoría.
5. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar patch deseado (set de percusión).**
   Si pulsa [EXIT] en lugar de pulsar [ENTER], volverá a la pantalla anterior sin que haya cambiado el número de patch.

Seleccionar patches por número ([NUMERIC])

A continuación se explica cómo seleccionar un patch insertando el número de patch deseado.

1. **Pulse [PATCH].**
   El JUNO-STAGE entrará en el modo Patch, y aparecerá la pantalla PATCH PLAY.
2. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al grupo de patch.**
3. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un grupo de patch deseado.**
4. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al tipo de patch.**
5. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un "Patch" o "Rhythm".**
6. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al número de patch.**
7. **Pulse [NUMERIC] hasta que se ilumine.**
   Lo botones [0]–[9] se iluminarán.
8. **Utilice los botones [0]–[9] para insertar el número de patch deseado y pulse [ENTER].**
   Cuando haya finalizado de insertar, los botones [0]–[9] volverán a su estado de iluminación anterior.
   Si pulsa [NUMERIC] sin pulsar [ENTER], los botones [0]–[9] volverán a su estado anterior sin que el número haya cambiado.

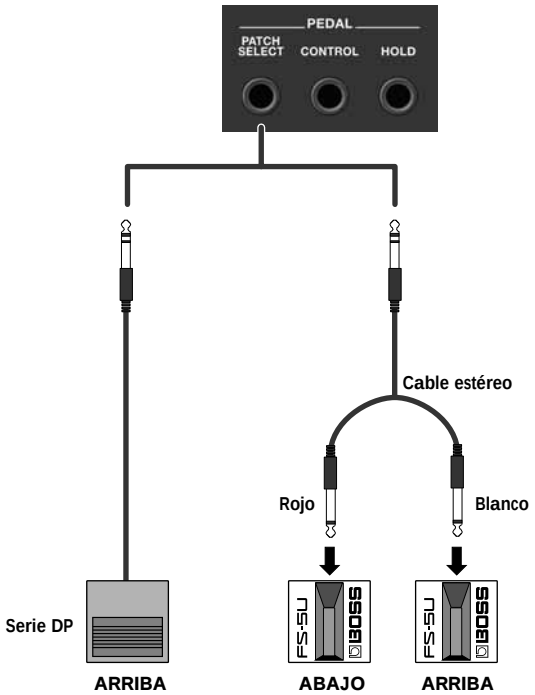
Utilizar un pedal para seleccionar patches (pedal PATCH SELECT)

Puede cambiar entre los patches utilizando una pedalera (como por ejemplo los modelos FS-5U o FS-6 que debe adquirir por separado) conectada la jack PATCH SELECT.

Puede utilizar un cable estéreo (debe adquirirlo por separado) para conectar las dos pedaleras (debe adquirirlas por separado) o una pedalera (por ejemplo de la serie DP; debe adquirirla por separado) al jack PATCH SELECT.

Si pulsa un pedal que esté conectado al jack PATCH SELECT, el número de patch aumenta o disminuye de acuerdo con el número de veces que haya pulsado el pedal, y el patch cambia en consecuencia.

Si sólo ha conectado un pedal, pulsando el pedal aumentará el numero de patch.



MEMO

Este pedal funcionará de acuerdo con el ajuste del sistema "Patch Select". Si "Patch Select" está asignado a "AUTO UP/(DOWN)", podrá cambiar de patches como se ha descrito anteriormente. En modo Performance, pulsando la pedalera cambiará entre las performances, y si FAVORITE [ON/OFF] está activado, pulsando el pedal cambiará los favoritos. Para más información, consulte el ajuste del sistema "Patch Select" (p. 148).

Escuchar un patch ([PREVIEW])

Puede pulsar y mantener pulsado el botón [PREVIEW] para escuchar el patch o el set de percusión utilizando una frase adecuada que se proporciona para cada tipo (categoría) de patch. Esto permite escuchar el patch seleccionado reproducido a través de una frase adecuada.

1. **Pulse y mantenga pulsado [PREVIEW].**

   Se reproducirá una frase utilizando el patch (set de percusión) que se ha seleccionado en la pantalla.

2. **La reproducción de la frase se detendrá al soltar el botón [PREVIEW].**

cf.

Si desea cambiar la forma con que se reproduce la frase al pulsar [PREVIEW], consulte el ajuste del sistema "Preview" (p. 146).

Registrar y recuperar patches o performances favoritos (FAVORITE)

Si utiliza con frecuencia algunos sonidos en las interpretaciones en directo, puede registrarlos en "favorites" para poderlos recuperar al instante. Puede registrar patches, sets de percusión o performances, y recuperarlos siempre que los necesite independientemente del modo en el que se encuentre.

Cada banco de favoritos permite registrar un total de diez patches, sets de percusión o performances. Puede crear diez bancos de este tipo.

Por ejemplo, podría registrar hasta diez sonidos que utilizará en la primera canción de su grupo de directo y en el orden que desea utilizarlos.

Registrar un patch o performance favorito

A continuación se explica cómo registrar un patch (set de percusión) o performance en Favorites. Puede registrar un sonido en Favorites independientemente del estado FAVORITE [ON/OFF].

1. **En modo Patch o en modo Performance, seleccione el patch (set de percusión) o performance que desea registrar.**

2. **Si desea cambiar entre los bancos Favorite, mantenga pulsado FAVORITE [BANK], y pulse el botón del banco ([0]–[9]) en el que desea registrar el sonido.**

   Al pulsar FAVORITE [BANK], el botón del banco actualmente seleccionado parpadeará.

   Pulsando uno de los botones [0]–[9], se seleccionará el banco Favorite en el cual se registrará el sonido.

MEMO

También puede cambiar el banco Favorites incluso si FAVORITE [ON/OFF] está desactivado.

3. **Mantenga pulsado FAVORITE [ON/OFF] y pulse el botón ([0]–[9]) en el que desea registrar el sonido seleccionado.**

   Aparecerá el siguiente mensaje, y el patch (set de percusión) o performance seleccionado se registrará en el número Favorite que haya especificado.

   Por ejemplo, si ha registrado un patch en "banco 7, número 1", la pantalla indicará "Patch registered to Bank: 7-1".

   Es recomendable registrar los favoritos en el orden en que los utilizará en la canción o grupo de directo.

Recuperar un sonido favorito

Si deja FAVORITE [ON / OFF] activado, podrá cambiar entre los favoritos simplemente pulsando los botones [0]–[9].

1. Pulse FAVORITE [ON / OFF], hasta que se ilumine.

Ahora puede utilizar los botones [0]–[9] para seleccionar los favoritos.

2. Si desea cambiar entre los bancos favoritos, mantenga pulsado FAVORITE [BANK] y pulse el botón ([0]–[9]) para el banco de Favorites deseado.

Al pulsar FAVORITE [BANK], el botón correspondiente al banco actualmente seleccionado parpadeará.

Al pulsar uno de los botones [0]–[9], el banco Favorites correspondiente se seleccionará.

MEMO

También puede cambiar el banco Favorites incluso si FAVORITE [ON / OFF] está desactivado.

3. Utilice [0]–[9] para seleccionar un número de Favorites.

Según el sonido favorito seleccionado, el JUNO-STAGE entrará en modo Patch o en modo Performance.

MEMO

Los botones de función de la pantalla no están disponibles si FAVORITE [ON / OFF] está activado. Si desea utilizar los botones [0]–[9] como botones de función, desactive FAVORITE [ON / OFF].

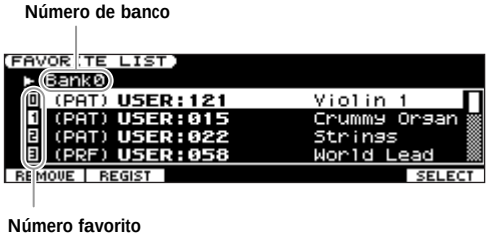
Registrar, recuperar o editar favoritos en una lista

Independientemente de si FAVORITE [ON / OFF] está activado o desactivado, puede visualizar una lista de favoritos que haya registrado, y añadir o recuperar registros. También puede eliminar un favorito previamente registrado, o cambiar el número al cual está registrado.

En la lista de favoritos, "(PAT)" indica un patch registrado, mientras que "(RHY)" indica un set de percusión y "(PRF)" indica una interpretación.

1. Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione FAVORITE [ON / OFF].

Aparecerá la pantalla FAVORITE LIST.



2. Utilice [◄] [►] para seleccionar el banco registrado.

3. Utilice el dial VALUE, [▲] [▼], o [DEC] [INC] para seleccionar el favorito deseado.

Botón	Acción
[ENTER] o [7 (SELECT)]	Recupera el favorito seleccionado.
[2 (REMOVE)]	Elimina el favorito seleccionado.
[3 (REGIST)]	Registra el patch (set de percusión) o performance seleccionado en el número de favorito seleccionado. Si ya se ha registrado un favorito en el número seleccionado, el registro se sobrescribirá.
Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [▲] [▼]	Cambia el número de registro. Si ya se ha registrado un favorito en el número de destino de desplazamiento, el favorito seleccionado se insertara en el destino de desplazamiento. * Este desplazamiento tardará unos segundos en ejecutarse.

Cambiar favoritos con un único botón ([FAVORITE UP / ASSIGNABLE])

1. Pulse [FAVORITE UP / ASSIGNABLE].

Pasará al siguiente favorito que esté registrado después del favorito seleccionado.

Si ha seleccionado el último número de un banco, pasará a un favorito en el siguiente banco.

Los números o bancos en los que no se ha registrado ningún favorito se omitirán.

MEMO

La función de este botón dependerá del ajuste del sistema "Assignable Switch" (p.149). Si "ASSIGNABLE Switch" está asignado a "FAVORITE UP", podrá cambiar de favoritos como se ha descrito anteriormente.

Utilizar un pedal para seleccionar favoritos (pedal PATCH SELECT)

Puede cambiar de favoritos utilizando una pedalera (debe adquirirla por separado) conectada al jack PATCH SELECT.

Puede utilizar un cable estéreo para conectar dos pedaleras al jack PATCH SELECT. (Consulte el diagrama de conexión en p.21)

Al activar FAVORITE [ON / OFF] (botón iluminado) y pulsar el pedal conectado al jack PATCH SELECT, el número de favorito aumentará o disminuirá en consecuencia.

Si sólo ha conectado un pedal, pulsando el pedal aumentará el numero de favorito.

MEMO

Esta función del pedal funcionará de acuerdo con el ajuste del sistema "Patch Select". Para más información, consulte el ajuste del sistema "Patch Select" (p.148).

Interpretar el JUNO-STAGE en modo Performance

Una performance contiene asignaciones de patch (o set de percusión) para cada parte, así como ajustes de volumen y panoramización.

Al cambiar de performances, está recuperando los ajustes para las partes 1–16 junto con otros ajustes relacionados guardados en dicha interpretación.

MEMO

En modo Performance, existe un ajuste "keyboard switch" que especifica qué partes 1–16 producirán sonido. Al tocar el teclado en modo Performance, escuchará las partes cuyo conmutador de teclado esté activado "ON" y la parte que esté seleccionada (la "parte actual"). Para más información acerca del conmutador de teclado, consulte "Seleccionar las partes que producirán sonido (Keyboard Switch)" (p. 134).

Ajustes que se guardan en una performance

Si desea mantener una performance que haya editado, pulse [WRITE] para guardarla como interpretación de usuario. Para más información acerca del almacenamiento, consulte "Guardar una performance que haya creado ([[WRITE])" (p. 133).

Una performance contiene los siguientes ajustes.

- Todos los parámetros que pueden editarse de la pantalla PERFORM PLAY (p.134) (parámetros de performance)
- Ajustes para D Beam y otros controladores (p.135)
- Ajustes de arpeggio y de memoria de acordes (p.60, p.64)
- Número del grupo del patrón de percusión (p.74)
- El contenido de la edición de efectos realizada en el modo Performance (p.82)

MEMO

Cuando edite una performance, aparecerá un "*" en la pantalla PERFORM PLAY.

NOTA

Los cambios que realice editando una performance son temporales; se perderán al desactivar el equipo o a l seleccionar otra interpretación. Si desea mantener los cambios en una performance que haya editado, deberá guardarla en la memoria de usuario(p.133).

Seleccionar una performance

Las performances del JUNO-STAGE se organizan en dos grupos: de usuario y predefinidas.

USER

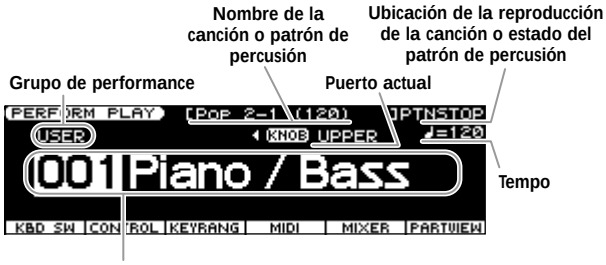
Es un grupo de performances reescribibles dentro del JUNO-STAGE. Las performances creadas se pueden guardar en este grupo. El grupo de usuario ya contiene 64 performances.

PRST (preset)

Es un grupo de performances no reescribibles dentro del JUNO-STAGE. Sin embargo, puesto que puede editar la performance seleccionada, puede seleccionar una performance predefinida, editarla y escribir la performance editada en el grupo de usuario.

1. **Pulse [PERFORM].**

   El JUNO-STAGE entrará en el modo Performance, y aparecerá la pantalla PERFORM PLAY.



2. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al grupo de performance.**
3. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un grupo de performance deseado.**
4. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al número de performance.**
5. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar la performance deseada.**

Seleccionar performances de una lista

Cuando el cursor está situado en el número de performance, puede pulsar [ENTER/LIST] para acceder a la pantalla PERFORMANCE LIST.

Utilice [◄] [►] para seleccionar el grupo de performance, utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar la performance deseada y pulse [ENTER].

La selección de performance se confirmará y volverá a la pantalla PERFORM PLAY.

Si pulsa [EXIT] en lugar de pulsar [ENTER], volverá a la pantalla anterior sin que haya cambiado el número de performance.

Seleccionar performances por número ([NUMERIC])

Cuando el cursor está situado en el número de performance, puede seleccionar una interpretación pulsando [NUMERIC], utilizando [0]–[9] para especificar el número de performance deseada y pulsando [ENTER].

Si pulsa [NUMERIC] en lugar de pulsar [ENTER], volverá a la pantalla anterior sin que haya cambiado el número de performance.

Registrar y seleccionar las performances utilizadas con frecuencia (FAVORITE)

Puede registrar las performances utilizadas con frecuencia en "Favorite", para poderlas seleccionar al instante cuando lo desee.

Para más detalles, consulte "Registrar y recuperar patches o performances favoritos (FAVORITE)" (p. 47).

Utilizar un pedal para seleccionar performances (pedal PATCH SELECT)

Puede cambiar de performances utilizando una pedalera (debe adquirirla por separado) conectada al jack PATCH SELECT.

Puede utilizar un cable estéreo para conectar dos pedaleras al jack PATCH SELECT. (Consulte el diagrama de conexión en p.21)

En modo Performance, cada vez que pulsa un pedal conectado al jack PATCH SELECT, el número de interpretación aumentará o disminuirá en consecuencia.

Si sólo ha conectado un pedal, pulsando el pedal aumentará el numero de performance.

MEMO

Este pedal funcionará de acuerdo con el ajuste del sistema "Patch Select". Para más información, consulte el ajuste del sistema "Patch Select" (p.148).

Seleccionar una parte

Esta parte seleccionada se denomina la "parte actual".

1. **Pulse [PERFORM] o [PART SELECT] hasta que se ilumine.**

   Aparecerá la pantalla PERFORM PLAY o la pantalla PART SELECT.

Si está en la pantalla PERFORM PLAY

2. **Utilice [◄] [►] para seleccionar una parte.**

Si está en la pantalla PART SELECT

2. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al número de la parte.**

3. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar una parte.**

MEMO

Si Split o Dual están activados (es decir, si [SPLIT] o [DUAL] está iluminado), sólo podrá seleccionar o la parte Upper o la parte Lower.

Seleccionar un patch para cada parte

A continuación se explica cómo seleccionar un patch asignado a una parte.

1. **Seleccione una parte en la pantalla PART SELECT.**

2. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al grupo de patch o al número de parte.**

3. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el patch deseado.**

MEMO

Para más detalles acerca de cómo seleccionar patches, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45).

Reproducir sonidos superpuestos (DUAL)

"Dual" se refiere a una configuración en la que suenan dos patches juntos.

Si Dual está activado, los patches de la parte 1 y de la parte 2 sonarán simultáneamente. La parte 1 recibe el nombre de parte "superior", y la parte 2 se denomina parte "inferior".

1. Pulse [DUAL] hasta que se ilumine.

Se seleccionará el modo de teclado Dual.

[PART SELECT] se iluminará, y aparecerá la pantalla PART SELECT.

Los patches de la parte superior y de la parte inferior sonarán conjuntamente.

2. Para cancelar el modo de teclado Dual, pulse [DUAL] hasta que se apague.

CONSEJO

En la pantalla PART SELECT, puede mover el cursor a un icono de mando de nivel en la pantalla y utilizar el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el nivel de volumen de la parte (LEVEL). Es una forma fácil de ajustar el equilibrio de volumen de las partes superior e inferior.

MEMO

Al activar [DUAL], el conmutador de teclado (p.134) se activará "ON" para las partes superior e inferior y se desactivará "OFF" para las partes 3–16, independientemente del ajustes de conmutador de pedal anterior.

MEMO

Al activar [DUAL], el ajuste del intervalo del teclado (p.134) se ajustará a "C–G9" (teclado completo) para las partes superior e inferior, independientemente del ajuste del intervalo del teclado anterior.

Dividir el teclado en dos áreas para tocar sonidos separados (SPLIT)

"Split" se refiere a una configuración en la que el teclado se divide en las áreas para la mano izquierda y la mano derecha, y cada área toca un patch diferente. La tecla en la que se divide el teclado se llama "punto de división".

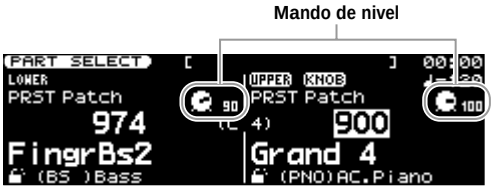
Al activar Split, el área de la mano derecha del teclado reproducirá el patch que está asignado a la parte 1, y el área de la mano izquierda reproducirá el patch que está asignado a la parte 2. La parte 1 recibe el nombre de parte "Superior", y la parte 2 se denomina parte "Inferior". La tecla del punto de división se incluye en el área superior. La tecla del punto de división se incluye en el área superior.

Al activar el equipo, el punto de división está ajustado a "C4".

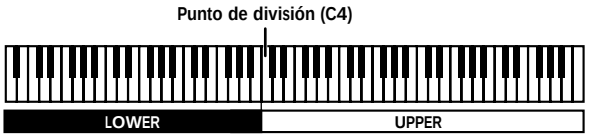
1. Pulse [SPLIT] hasta que se ilumine.

Se seleccionará el modo de teclado Split.

[PART SELECT] se iluminará, y aparecerá la pantalla PART SELECT.



La zona del teclado de la mano derecha reproducirá el patch superior y la zona de la mano izquierda reproducirá el patch inferior.



2. Para cancelar el modo de teclado Split, pulse [SPLIT] hasta que se apague.

CONSEJO

En la pantalla PART SELECT, puede mover el cursor a un icono de mando de nivel en la pantalla y utilizar el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el nivel de volumen de la parte (LEVEL). Es una forma fácil de ajustar el equilibrio de volumen de las partes superior e inferior.

MEMO

Al activar [SPLIT], el ajuste Keyboard Switch (p.134) se activará "ON" para las partes superior e inferior y se desactivará "OFF" para las partes 3–16, independientemente del ajuste de conmutador de teclado anterior.

MEMO

Al activar [SPLIT], el intervalo del teclado (p.134) para la parte superior se ajustará de manera que abarcará desde la tecla del punto de división hasta "G9", mientras que la parte inferior se ajustará de manera que abarcará desde "C-" hasta la tecla de la izquierda del punto de división, independientemente de los ajustes anteriores.

Cambiar el punto de división

En el modo Split, a continuación se explica cómo puede cambiar el punto de división (la ubicación en la que se divide el teclado).

1. Con [SPLIT] iluminado, mantenga pulsado [SPLIT] y pulse la tecla que desea especificar como punto de división.

La tecla pulsada será el nuevo punto de división.

La tecla del punto de división se incluye en el área superior.

2. Para cerrar una ventana de ajuste, pulse [EXIT].

CONSEJO

También puede especificar el punto de división manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [SPLIT] para acceder a la ventana de ajuste. En este caso, abra la ventana de ajuste, utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para especificar el punto de división deseado, y pulse [EXIT] para cerrar la ventana.

Capítulo 3. Funciones de interpretación versátiles

Cambiar los ajustes del teclado

Cambiar el tono en intervalos de una octava (OCTAVE [DOWN] [UP])

Octave Shift es una función que cambia el tono del teclado en intervalos de una octava.

Si está utilizando la mano derecha para tocar la parte del tonos graves, como una línea de bajo, le será más fácil tocar si cambia el teclado a una o dos octavas inferior.

1. Pulse OCTAVE [DOWN] o [UP].

Al pulsar [DOWN], el tono disminuirá una octava, y al pulsar [UP] aumentará una octava.

Puede cambiar el tono en un máximo de tres octavas abajo (-3) a tres octavas arriba (+3).

Cuando pulse uno de estos botones, se abrirá una ventana de ajuste, y se cerrará poco después de que suelte el botón.

Si lo ajusta a un valor distinto a "0", se iluminará el indicador OCTAVE [DOWN] o [UP].

Pulsando OCTAVE [DOWN] y [UP] simultáneamente, puede reajustar el valor a "0".

MEMO

En el modo Patch o el modo Piano, el ajuste octave shift se mantiene aunque cambie de patch.

NOTA

En el modo Patch o el modo Piano, este ajuste no se puede guardar. El valor se reajustará a "0" cuando active el JUNO-STAGE.

MEMO

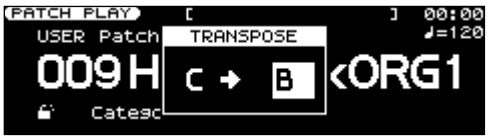
En el modo Performance o el modo MIDI controller, puede especificar un ajuste Octave Shift para cada parte.

Transponer el tono en intervalos de semitono ([TRANSPOSE])

La función Transpose cambia el tono del teclado en intervalos de semitono.

Puede utilizarla para tocar instrumentos de transposición como una trompeta o un clarinete en los tonos escritos en la partitura.

1. Mantenga pulsado [TRANSPOSE] y pulse [-] o [+].



Especifica la cantidad de transposición en intervalos de semitono (G–F#: -5–+6 semitonos).

Cuando pulse uno de estos botones, se abrirá una ventana de ajuste, y se cerrará poco después de que suelte el botón.

Al ajustar algún valor distinto a "C", se iluminará [TRANSPOSE].

Si mantiene pulsado [TRANSPOSE] y pulsa [DOWN] y [UP] simultáneamente, puede reajustar el valor a "C".

MEMO

Hay un sólo ajuste Transpose para todo el JUNO-STAGE. El ajuste cambiado se recordará incluso si cambia de patch o performance.

NOTA

Este ajuste no se puede guardar. El valor se reajustará a "C" cuando active el JUNO-STAGE.

Cambiar el temperamento a una escala arábica u otra (Scale Tune)

El temperamento igual es el método de afinación utilizado por la mayoría de música actual, incluyendo la música occidental. Sin embargo, el JUNO-STAGE permite recrear otros temperamentos modificando individualmente los tonos de las notas.

Utilizando esta función, puede cambiar el temperamento del instrumento al utilizado para la música barroca u otra música clásica, o ajustarlo para afinaciones utilizadas en la música arábica.

Esta función se denomina "Scale Tuning".

Scale Tuning permite modificar el tono de cada nota en intervalos centesimales (1/100 parte de un semitono) relativos a su tono de temperamento igual.

1. **Pulse [MENU].**
2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "1. System", y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la ventana System Menu.
3. **Pulse [2 (GENERAL)].**
4. **Pulse [3 (SOUND)].**
5. **Utilice [▲] [▼] para mover el cursor a "Scale Tune Switch" o "Patch Scale Tune for C–B".**
6. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el valor.**

Parámetro	Intervalo	Explicación
Scale Tune Switch	OFF, ON	Actívelo si desea interpretar en un temperamento distinto al igual.
Patch Scale Tune for C–B	-64–+63	Especifica la diferencia de tono en intervalos centesimales (1/100 parte de un semitono) relativos al tono de temperamento igual.

7. **Si desea guardar los ajustes, pulse [F1(WRITE)].**
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

MEMO

Cuando esté en modo Performance, puede especificar la afinación de escala para cada parte. Para más información, consulte el parámetro performance "Part Scale Tune for C–B" (p. 143).

- **Temperamento igual**

  Divide la octava en doce intervalos iguales, y es el tipo de afinación más utilizado, especialmente en la música occidental.

- **Entonación Just (tónica de C)**

  Comparado con el temperamento igual, las tríadas principales disponen de un sonido más puro en la entonación just. Sin embargo, éste es el caso sólo en una tecla, y las tríadas sonarán ambiguas si toca en un tono diferente.

- **Escala arábica**

  Comparado con el temperamento igual, esta escala afina las notas E y B una negra inferior, y las notas C#, F# y G# una negra superior. Hay una tercera natural (un intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor) entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F#.

  En el JUNO-STAGE, puede utilizar el temperamento arábico en los tres tonos de G, C y F.

Ejemplo: Tónica de C

Si desea utilizar la entonación Just con una tónica de C, o una escala arábica, ajuste "Scale Tune Switch" a "ON" y ajuste "Patch Scale Tune for C–B", como se muestra en la tabla.

Nombre de nota	Igual temperamento	Just entonación	Escala arábica
C	0	0	-6
C ♯	0	-8	+45
D	0	+4	-2
E♭	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F ♯	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G ♯	0	+14	+47
A	0	-16	0
B♭	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Ajustar el tacto del teclado

Puede ajustar el instrumento de forma que todas las notas suenen a un volumen fijo independientemente de la fuerza (velocidad) con la que toque las teclas, o ajustar la forma en la que responde el teclado al tacto de la interpretación.

1. **Pulse [MENU].**
2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "1. System", y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la ventana System Menu.
3. **Pulse [3 (KBD/CTRL)].**
4. **Pulse [2 (KBD)].**
5. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar un parámetro.**
6. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el valor deseado.**

Parámetro	Intervalo	Explicación
Keyboard Velocity	REAL, 1–127	La velocidad producida al tocar una tecla. **REAL:** La velocidad dependerá de la fuerza con la que toque la tecla. **1–127:** Se producirá una velocidad fija independientemente de la fuerza con la que toque la tecla.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Especifica la sensibilidad táctil del teclado. **LIGHT:** Sintetizador ligero **MEDIUM:** Normal **HEAVY:** Piano acústico
Keyboard Velocity Sens	-63–+63	Éste es un ajuste preciso de la sensibilidad del teclado después de que se haya aplicado Keyboard Velocity Curve. Los ajustes más altos para este parámetro provocarán la transmisión de valores de velocidad superiores mientras toca las teclas con más fuerza.

7. **Si desea guardar los ajustes, pulse [7 (WRITE)].**
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

MEMO

Si cambia el ajuste Keyboard Velocity Curve también se verá afectado el ajuste "Key Touch Select" del modo de piano (p.117).

Cambiar el tono a tiempo real (Palanca Pitch Bend/Modulation)

Mientras mantiene pulsada una tecla, al mover la palanca hacia la izquierda disminuirá el tono, y al moverla hacia la derecha aumentará. Esto se denomina "pitch bend".

Si aleja la palanca de su posición aplicará vibrato. Esto se denomina "modulación".

Si pulsa la palanca alejándola de su posición mientras la mueve hacia la izquierda o hacia la derecha, se aplicarán los dos efectos simultáneamente.

Pitch bend

Modulation

MEMO

El intervalo pitch bend se puede especificar por separado para cada patch. Consulte "Intervalo Pitch Bend arriba/abajo" (p.101).

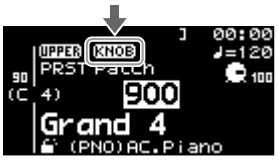
En el modo Performance, puede definir este ajuste individualmente para cada parte (p.141).

Asignar funciones a [S1] [S2]

Puede asignar varias funciones relacionadas con la interpretación a [S1] y [S2]. Cuando active/desactive [S1] o [S2], la función asignada se activará/desactivará.

MEMO

Al seleccionar Split o Dual (en el modo Performance), estos conmutadores ejecutarán la función asignada a la parte seleccionada (la parte actual). La parte indicada por KNOB es la parte para la que funcionarán [S1] [S2].



1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [S1] o [S2].

Aparecerá una pantalla similar a la siguiente.

(Pantalla de ejemplo en modo Patch)

2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar el parámetro deseado.

"Switch 1" define ajustes para [S1], y "Switch 2" define ajustes para [S2].

3. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para especificar el ajuste.

Para más detalles sobre los parámetros y los valores que puede asignar, consulte "[3 (S1/S2)]" (p. 136) en el modo Performance, y "Conmutador 1" (p. 149) en el modo Patch.

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

En el modo Performance, los ajustes [S1] [S2] se guardan como ajustes performance. Si desea conservarlos, pulse [WRITE] para guardarlos en la performance (p.133).

MEMO

En el modo Patch, los ajustes [S1] [S2] se guardan como ajustes del sistema. Si desea conservarlos, pulse [7 (WRITE)].

Controlar Portamento

En el paso 3 del procedimiento anterior, asigne "PORTAMENTO" a "Switch 1" o "Switch 2".

Si activa/desactiva [S1] o [S2] se activará/desactivará el portamento.

Esto resulta especialmente útil al utilizarlo con sonidos de bajo sintetizado.

Tocar de forma monofónica

En el paso 3 del procedimiento anterior, asigne "MONO/POLY" a "Switch 1" o "Switch 2".

Al activar/desactivar [S1] o [S2] cambiará entre la interpretación monofónica y la polifónica.

Esto resulta especialmente útil al utilizarlo con sonidos de bajo sintetizado.

Simular la técnica de doble bending de un guitarrista

En el paso 3 anterior, ajuste "Switch 1" o "Switch 2" a "BEND MODE".

Cuando active/desactive [S1] o [S2], el ajuste "BEND MODE" "CATCH+LAST" se activará/desactivará.

Si "CATCH+LAST" está activado, y toca un acorde y utiliza la palanca pitch bend, pitch bend se aplicará sólo a la última nota tocada. Por ejemplo, si toca un acorde en el orden de "D" y "C", al mover la palanca pitch bend hacia la derecha aumentará el tono sólo de la nota "C".

Esto resulta especialmente útil al utilizarlo con un sonido tipo guitarra.

Cambiar la velocidad del efecto Rotary de órgano

Si desea utilizar [S1] o [S2] para cambiar la velocidad del efecto rotary, defina los ajustes de la forma siguiente.

A continuación, se explica cómo utilizar [S1] para controlar el efecto. Si desea utilizar [S2], simplemente lea "Switch 2" donde aparece "Switch 1".

■ En modo Patch

1. Asignar el ajuste del sistema "Switch 1" a "SYS CTRL 1 SRC".

1) Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [S1].

Aparecerá una pantalla de ajuste.

2) Para "Switch 1", ajuste "Assign" a "SYS CTRL 1 SRC".

En este ejemplo, utilizaremos "SYS CTRL 1 SRC".

2. Seleccione el patch al que se aplicará el efecto.

1) Pulse [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.

2) Seleccione un patch.

Probablemente deseará seleccionar un sonido tipo órgano.

3. Definir ajustes de efecto.

1) Pulse [EDIT] y seleccione "EFFECT EDIT".

Aparecerá la pantalla EFFECT ROUTING.

2) Pulse [3 (MFX)].

Aparecerá la pantalla MFX.

3) Seleccione "21:ROTARY" como el tipo MFX.

4) Pulse [4 (CTRL)].

Aparecerá la pantalla MFX CTRL.

5) En la pantalla MFX CTRL, defina los siguientes ajustes.

- Como "Source", especifique "SYS CTRL 1".
- Como "Destination", especifique "Speed".
- Ajuste el valor "Sens" a la cantidad de efecto deseada.

4. Al activar/desactivar [S1] cambiará la velocidad del efecto rotary.

CONSEJO

También puede utilizar el procedimiento anterior para definir ajustes para otros efectos; por ejemplo, puede cambiar la cantidad de impulso para un efecto de saturación.

MEMO

Si desea conservar estos ajustes, guarde los ajustes del sistema en System (p.145) y guarde los ajustes de efecto en el patch (p.97).

NOTA

Si tiene dificultades para oír el efecto, compruebe los siguientes ajustes.

- En la pantalla EFFECT ROUTING (p.80) del patch seleccionado, asegúrese de que el "Nivel de salida de tono" esté subido para los tonos cuyo "Tone Switch" está activado, y que el "Nivel de salida MFX" esté lo suficientemente alto. Si estos ajustes están muy bajos, súbalos.
- En la pantalla EFFECT ROUTING (p.80) del patch seleccionado, asegúrese de que "PATCH OUT" esté ajustado a "MFX". Si está seleccionado algún otro ajuste, cámbielo a "MFX".

■ En modo Performance

Antes de continuar con el procedimiento siguiente, prepare el patch al que desea aplicar el efecto rotary. Defina los ajustes como se describe en los pasos 2 y 3 de "En modo Patch".

1. Para la parte deseada de la interpretación, seleccione el patch que ha preparado arriba.

Como ejemplo, en esta explicación utilizaremos la parte 2 (o LOWER).

2. Asignar el parámetro performance "Switch 1" a "SYS CTRL 1 SRC".

* Ajuste el número de control del sistema (SYS CTRL) para que coincida con el valor especificado para "Source" en el paso 3–5) de "En modo Patch".

1) Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [S1].

Aparecerá una pantalla de ajuste.

2) Para "Switch 1", ajuste "Assign" a "SYS CTRL 1 SRC".

3) Pulse [EXIT] para acceder a la pantalla PERFORM PLAY.

3. Definir ajustes de efecto.

1) Pulse [EDIT] y seleccione "EFFECT EDIT".

Aparecerá la pantalla EFFECT ROUTING.

2) En la pantalla EFFECT ROUTING, defina los siguientes ajustes.

- Ajuste el número de la parte en la sección superior izquierda a "PART 2 (o LOWER)".
- Debajo del número de parte, ajuste "OUTPUT" a "MFX".
- Debajo de "OUTPUT", ajuste "MFX SEL" a "1".
- Ajuste "MFX1" Source a "P 2 (o LO)" (la parte seleccionada en el paso 1). Al definir este ajuste, MFX Type indicará "21: ROTARY".

3) Pulse [EXIT] varias veces para acceder a la pantalla PERFORM PLAY.

4. Utilice [S1] para aplicar el efecto.

1) En la pantalla PERFORM PLAY o en la pantalla PERFORM SELECT, seleccione la parte 2 (o LOWER).

El efecto [S1] se aplicará a la parte seleccionada; seleccione la parte a la que desea aplicar el efecto.

2) Al activar/desactivar [S1] cambiará la velocidad del efecto rotary.

MEMO

Si desea conservar estos ajustes, guárdelos en la performance (p.133).

Utilizar el controlador D Beam para modificar el sonido

El controlador D Beam se puede utilizar simplemente pasando la mano por encima del mismo. Se puede utilizar para aplicar varios efectos, según la función que tenga asignada. En el JUNO-STAGE, el controlador D Beam se puede utilizar no sólo para modificar los sonidos, sino también para controlar el tono de un sonido de sintetizador monofónico (solo).

1. Pulse tanto el botón D BEAM [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS], o [ASSIGNABLE] para activar el controlador D Beam.

Botón	Explicación
[SOLO SYNTH]	Esto le permite utilizar el controlador D Beam como sintetizador monofónico.
[ACTIVE EXPRESS]	El controlador D Beam añadirá el tipo de expresión ideal para cada sonido.
[ASSIGNABLE]	Utiliza la función asignada al controlador D Beam.

2. Mientras toque el teclado para producir sonido, coloque la mano encima del controlador D Beam, y muévala lentamente hacia arriba y hacia abajo.

Se aplicará un efecto al sonido, dependiendo de la función asignada al controlador D Beam.

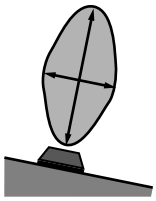
3. Para desactivar el controlador D Beam, vuelva a pulsar el botón que pulsó en el paso 1, hasta que se apague el indicador.

MEMO

Si ha seleccionado el modo Performance, el ajuste on/off del controlador D Beam se guarda para cada performance como parte de los ajustes del mismo.

El intervalo utilizable del controlador D Beam

El siguiente diagrama muestra el intervalo utilizable del controlador D Beam. Si mueve la mano fuera de este intervalo no producirá ningún efecto.



NOTA

El intervalo utilizable del controlador D Beam se reducirá notablemente cuando se use bajo la luz directa del sol. Si no funciona como se espera, ajuste la sensibilidad de la forma apropiada al brillo de su ubicación.

→ "D Beam Sens" (p. 152)

SOLO SYNTH

En el JUNO-STAGE, puede aplicar un sintetizador monofónico cuyo tono esté controlado por el controlador D Beam.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse D BEAM [SOLO SYNTH].

Aparecerá una pantalla como la siguiente.

2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.

3. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir ajustes.

Para más información acerca de los parámetros y valores disponibles, consulte "[3 (SYNTH)]" (p. 152).

4. Si desea conservarlos, pulse [7 (WRITE)].

CONSEJO

Puede utilizar las teclas de función mostradas en la parte inferior de la pantalla para acceder a las pantallas de ajuste active expression o D Beam assignable.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

El ajuste de Solo Synth se guarda para los ajustes del sistema.

ACTIVE EXPRESSION

Puede utilizar el controlador D Beam para aplicar el tipo de expresión ideal para cada sonido.

MEMO

La forma en que se aplica la expresión será diferente para cada sonido. Para algunos sonidos, el efecto puede ser difícil de percibir.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse D BEAM [ACTIVE EXPRESS].

Aparecerá una pantalla como la siguiente.

2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.

3. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir ajustes.

Para más información acerca de los parámetros y valores disponibles, consulte "[4 (ATV EXP)]" (p. 153).

4. Si desea conservarlos, pulse [7 (WRITE)].

CONSEJO

Puede utilizar las teclas de función mostradas en la parte inferior de la pantalla para acceder a las pantallas de ajuste solo synth o D Beam controller assignable.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

El ajuste para Active Expression se guarda para los ajustes del sistema.

ASSIGNABLE

Puede asignar varias funciones al controlador D Beam y aplicar una amplia gama de efectos al sonido a tiempo real.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse D BEAM [ASSIGNABLE].

Aparecerá una pantalla como la siguiente.

(Pantalla de ejemplo en modo Patch)

2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.

3. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir ajustes.

Para más detalles sobre los parámetros y los valores disponibles, consulte "[4 (DBASGN)]" (p. 136) en el modo Performance, y "[5 (ASSIGN)]" (p. 153) en el modo Patch.

CONSEJO

Puede utilizar las teclas de función mostradas en la parte inferior de la pantalla para acceder a las pantallas de ajuste solo synth o D Beam controller active expression.

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

En el modo Performance, los ajustes asignables se guardan como ajustes de la performance. Si desea conservarlos, pulse [WRITE] para guardarlos en la performance (p.133).

MEMO

En el modo Patch, los ajustes asignables se guardan como ajustes del sistema. Si desea conservarlos, pulse [7 (WRITE)].

Utilizar los mandos para modificar el sonido (SOUND MODIFY)

Puede utilizar los mandos SOUND MODIFY para modificar el sonido a tiempo real.

MEMO

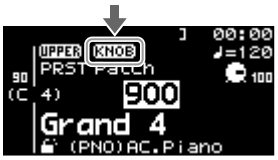
Si ha seleccionado un set de percusión en el modo Patch, los mandos ENVELOPE [ATTACK] / [RELEASE] y los mandos [CUTOFF] / [RESONANCE] afectarán a cada tecla (tono de percusión) individualmente.

MEMO

Los parámetros a los que afectan los mandos SOUND MODIFY dependerán de si está en modo Patch o en modo Performance (MASTER EQ es una excepción). Para más detalles, consulte la explicación para la sección relevante.

MEMO

En el modo Performance, estos mandos afectarán a la parte actual (la parte seleccionada). En la pantalla PERFORM PLAY o en la pantalla PART SELECT, la parte para la que se muestra KNOB es la parte a la que afectarán los mandos SOUND MODIFY.

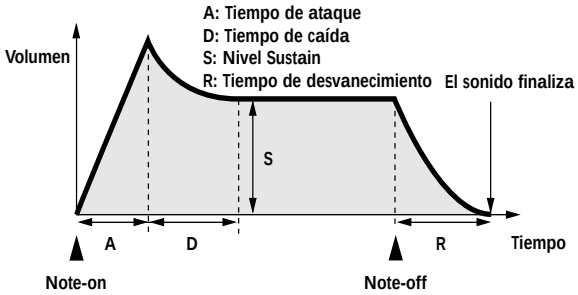


NOTA

Dependiendo de los ajustes del patch, si gira un mando, es posible que el sonido no se vea afectado en algunos casos.

Modificar cómo cambia el volumen (Mandos ENVELOPE [ATTACK] / [RELEASE])

La "envolvente" es la forma de los cambios de volumen desde que el instrumento empieza a sonar hasta que cae en silencio. En un instrumento de teclado, la envolvente especifica la forma en que cambia el volumen, empezando por cuando pulsa una tecla, y cómo cae después de soltarla.



A: Tiempo de ataque: Tiempo desde que pulsa la tecla hasta que el sonido llega al nivel máximo

D: Tiempo de caída: Tiempo en el que cae el nivel desde el nivel máximo al de sustain.

S: Nivel de Sustain: Volumen en el que se sostendrá el sonido mientras mantenga pulsada la tecla

R: Tiempo de desvanecimiento: Tiempo en el que cae el sonido después de soltar la tecla

En el JUNO-STAGE, puede utilizar los dos mandos ENVELOPE para ajustar los tiempos A (ataque) y R (desvanecimiento) del patch seleccionado.

Mode	Parámetro	Valor	Explicación
Mando [ATTACK]			
Performance (Cada parte)	Attack Time Offset	-64–+63	Ajusta el tiempo desde que pulsa la tecla hasta que el sonido llega al nivel máximo. Si gira el mando hacia la derecha se alargará el tiempo de ataque, y si lo gira hacia la izquierda se reducirá.
Patch (Patch)	Attack Time Offset	-63–+63	
Patch (Rhythm Set)	A-Env Time 1	0–127	
Mando [RELEASE]			
Performance (Cada parte)	Release Time	-64–+63	Ajusta el tiempo desde que suelta la tecla hasta que el sonido deja de oírse. Si gira el mando hacia la derecha se alargará el tiempo de desvanecimiento, y si lo gira hacia la izquierda se reducirá. * En el caso de un set de percusión, la ventana de ajuste mostrará la tecla seleccionada (por ejemplo, C4).
Patch (Patch)	Release Time Offset	-63–+63	
Patch (Rhythm Set)	A-Env Time 4	0–127	

Modificar el carácter tonal (Mandos [CUTOFF] / [RESONANCE])

Puede utilizar estos mandos para ajustar el filtro que corta o realza regiones de frecuencia específicas del sonido.

Esto afecta a los siguientes parámetros del patch seleccionado.

Mode	Parámetro	Valor	Explicación
Mando [CUTOFF]			
Performance (Cada parte)	Cutoff Offset	-64–+63	Ajusta la frecuencia (frecuencia de corte) en la que el filtro empieza a aplicarse. Si gira el mando hacia la derecha el sonido será más brillante, y si lo gira hacia la izquierda el sonido será más oscuro.
Patch (Patch)	Cutoff Offset	-63–+63	
Patch (Rhythm Set)	Cutoff Frequency	0–127	
Mando [RESONANCE]			
Performance (Cada parte)	Resonance Offset	-64–+63	Realza el sonido próximo a la frecuencia de corte, añadiendo un carácter distintivo al sonido. Si gira el mando hacia la derecha se reforzará este carácter, y si lo gira hacia la izquierda se debilitará.
Patch (Patch)	Resonance Offset	-63–+63	
Patch (Rhythm Set)	Resonance	0–127	

Ajustar el nivel de las gamas de frecuencia baja y alta (Mandos MASTER EQ [LOW]/[HIGH])

Puede utilizar estos mandos para ajustar los niveles de las gamas de frecuencia baja y alta del ecualizador que se aplica al sonido general (MASTER EQ).

Mando	Parámetro	Valor	Explicación
[LOW]	Low Gain	-15–0–+15	Ajusta el sonido de gama baja. Si gira el mando hacia la derecha se realzará el sonido de gama baja y si lo gira hacia la izquierda se atenuará.
[HIGH]	High Gain	-15–0–+15	Ajusta el sonido de gama alta. Si gira el mando hacia la derecha se realzará el sonido de gama alta y si lo gira hacia la izquierda se atenuará.

Añadir reverberación (Mando [REVERB])

Puede añadir reverb (reverberación) a los sonidos que toca en el teclado.

Añadiendo reverb, puede recrear la agradable acústica típica de una interpretación en una sala de conciertos o un sitio similar.

Mode	Parámetro	Valor	Explicación
Mando [REVERB]			
Performance	Reverb Send Level	0–127	Ajusta la cantidad de reverb. Si gira el mando hacia la derecha la reverberación será más profunda, y si lo gira hacia la izquierda se reducirá.
Patch	Reverb Output Level	0–127	

MEMO

Este efecto se aplicará si activa "REVERB" en la ventana EFFECT SWITCH (p.79).

Desactivar los mandos ([LOCK])

Si activa [LOCK] se desactivarán los siete mandos SOUND MODIFY y, de esta forma, si los mueve inadvertidamente durante una interpretación no cambiarán sus ajustes.

1. **Pulse [LOCK] hasta que se ilumine.**

   Se activará la función Lock, y los mandos SOUND MODIFY se desactivarán.

2. **Para cancelar la función Lock, pulse [LOCK] hasta que se apague.**

MEMO

Si la función Lock está activada, el valor de los parámetros no cambiará aunque cambien las posiciones del mando.

Asignar una función al pedal (Control Pedal)

Puede asignar varias funciones relacionadas con la interpretación a un pedal conectado al jack CONTROL PEDAL del panel posterior.

Puede conectar pedales como por ejemplo un pedal de expresión (debe adquirirlo por separado), pedaleras (serie DP; debe adquirirlos por separado), o conmutadores de pedal (debe adquirirlos por separado) al JUNO-STAGE.

1. **Pulse [MENU].**
2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "1. System", y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la ventana System Menu.
3. **Pulse [3 (KBD/CTRL)].**
4. **Pulse [3 (PEDAL)].**
5. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "Control Pedal Assign".**
6. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el valor deseado.**

Valor	Explicación
CC01–31, 33–95	Números del controlador 1–31, 33–95
BEND UP	El tono incrementará en intervalos de semitono (máximo 4 octavas) cada vez que pulse el pedal.
BEND DOWN	El tono disminuirá en pasos de semitono (máximo 4 octavas) cada vez que pulse el pedal.
AFTERTOUCH	Aftertouch
OCT UP	Cada pulsación del pedal aumenta el intervalo de teclas en incrementos de octava (hasta 3 octavas más arriba).
OCT DOWN	Cada pulsación del pedal disminuye el intervalo de teclas en incrementos de octava (hasta 3 octavas más abajo).
START/STOP	La canción o patrón de percusión se iniciará/detendrá.
TAP TEMPO	Tap tempo (un tempo especificado por el intervalo en el que pulsa el pedal).
PROGRAM UP	Se seleccionará el siguiente número de sonido.
PROGRAM DOWN	Se seleccionará el número de sonido anterior.
FAVORITE UP	Se seleccionará el siguiente número o banco favorito.
FAVORITE DOWN	Se seleccionará el número o banco favorito anterior.
ARP SW	Activa/desactiva la función Arpeggio/Rhythm Pattern
CHORD SW	Activa/desactiva la función Chord memory

7. **Si desea guardar los ajustes, pulse [7 (WRITE)].**
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Interpretar arpegios ([ARPEGGIO])

Acerca de la función Arpeggio

La función Arpeggio del JUNO-STAGE permite producir arpegios de forma automática; simplemente pulse algunas teclas y se reproducirá el arpegio correspondiente de forma automática.

Puede seleccionar entre varios estilos de arpegio para especificar cómo se producen. Además de los estilos de arpegio predefinidos, también puede crear y utilizar sus propios estilos de arpegio originales.

El JUNO-STAGE proporciona 128 estilos de arpegio predefinidos y 128 estilos de arpegio de usuario. Tiene la posibilidad de reescribir los estilos de arpegio de usuario que se incluyen como ajustes de fábrica.

Los ajustes de arpegio se guardan como parte de cada performance; no se pueden guardar en un patch.

También puede disfrutar de la interpretación en grupo, utilizando arpegios junto con los patrones de percusión (p.74).

Tocar utilizando arpegios

Activar y desactivar Arpeggio

1. **Pulse [ARPEGGIO] hasta que se ilumine.**

   Se activará la función Arpeggio.

   Aparecerá la pantalla ARPEGGIO STYLE.

   En esta pantalla, puede definir ajustes de arpegio.

   Para salir de la pantalla ARPEGGIO STYLE, pulse [EXIT].

2. **Toque un acorde en el teclado.**

   El JUNO-STAGE reproducirá un arpegio, de acuerdo con las notas que forman el acorde que acaba de sonar.

3. **Para terminar de reproducir arpegios, vuelva a pulsar [ARPEGGIO] hasta que se apague.**

MEMO

Si se encuentra en el modo Performance y el arpegio no suena cuando toca el teclado con la función Arpeggio activada, cambie la parte actual para que coincida con la parte especificada para "Parte" (p.61) en la pantalla ARPEGGIO STYLE, o active Keyboard Switch (p.134) para la parte especificada por "Part".

Determinar el tempo para las interpretaciones de arpegio

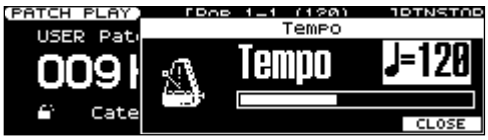
Ajusta el tempo del arpegio.

1. **Pulse [TAP TEMPO].**

   Se abrirá la ventana del ajuste de tempo.

2. **Pulse [TAP TEMPO] tres veces o más en el tempo deseado.**

   El tempo se ajustará al intervalo en el que haya pulsado el botón.



3. **Para cerrar la ventana de ajuste, pulse [7 (CLOSE)] o [EXIT].**

CONSEJO

Cuando la ventana de ajuste de tempo está abierta, puede utilizar el dial VALUE o [DEC] [INC] para cambiar el ajuste de tempo directamente.

Sostener un arpegio

Utilizando el siguiente procedimiento, puede producir arpegios incluso sin seguir pulsando el teclado.

1. **Pulse [ARPEGGIO] hasta que se active el arpegio.**

   Aparecerá la pantalla ARPEGGIO STYLE.

2. **Pulse [2 (HOLD)] para añadir una marca de verificación (✔).**
3. **Toque un acorde en el teclado.**
4. **Si toca un acorde o notas diferentes mientras se mantiene el arpegio, el arpegio cambiará en consecuencia.**
5. **Para cancelar Arpeggio Hold, pulse [2 (HOLD)] de nuevo.**

Al utilizar un pedal Hold

Si toca un arpegio mientras pulsa el pedal hold (p.21), el arpegio continuará reproduciéndose incluso si suelta el acorde.

1. **Conecte un conmutador de pedal opcional (series DP, etc.) en el jack HOLD PEDAL.**
2. **Pulse [ARPEGGIO] hasta que se active el arpegio.**
3. **Toque un acorde mientras pulsa el pedal hold.**
4. **Si toca un acorde o notas diferentes mientras se mantiene el arpegio, el arpegio cambiará en consecuencia.**

Uso combinado con la función Chord Memory

Al interpretar con Arpeggio, también puede utilizarla junto con la función Chord Memory (p.64). Después de guardar formas de acorde complejas en la memoria, puede recuperarlas cuando la función Arpeggio está activada, y puede reproducir fácilmente sonidos de arpegio complejos pulsando una única tecla.

Ajustes Arpeggio

1. Pulse [ARPEGGIO] hasta que se ilumine. Como alternativa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO].
Aparecerá la pantalla ARPEGGIO STYLE.

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [ARPEGGIO], puede acceder a la pantalla ARPEGGIO STYLE sin activar/desactivar la función arpeggio.

2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.
3. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
(Arpeggio Style)	U001-128 (User), P001–128 (Preset)	Selecciona el estilo de interpretación básico del arpeggio. Los estilos de arpeggio se guardan en la memoria predefinida y la memoria de usuario.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Ajusta la división de la nota en particular y la resolución en una "cuadrícula individual" utilizada para crear el arpegio en un estilo de arpegio, y la cantidad de síncope de "mezcla" que se le aplica (ninguno/débil/fuerte) (tipo de cuadrícula). **1/4:** Negra (una sección de cuadrícula = un tiempo) **1/8:** Corchea (dos secciones de cuadrícula = un tiempo) **1/8L:** Mezcla de corchea ligera (dos secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla ligera) **1/8H:** Mezcla de corchea pronunciada (dos secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla fuerte) **1/12:** Tresillo de corchea (tres secciones de cuadrícula = un tiempo) **1/16:** Semicorchea (cuatro secciones de cuadrícula = un tiempo) **1/16L:** Mezcla de semicorchea ligera (cuatro secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla ligera) **1/16H:** Mezcla de semicorchea pronunciada (cuatro secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla fuerte) **1/24:** Tresillo de semicorchea (seis secciones de cuadrícula = un tiempo) * Los ajustes de la cuadrícula se comparten con el patrón de percusión.
Duration	30–120%, Full	Esto determina si los sonidos se tocan en staccato (cortos y cortados), o tenuto (totalmente alargados). **30–120:** Por ejemplo, si está ajustado a "30", la longitud de nota en una cuadrícula (o si existen varias cuadrículas enlazadas con vínculos, la cuadrícula final) es el 30% de la longitud total de la nota ajustada en el tipo de cuadrícula. **Full:** Aunque la cuadrícula enlazada no esté conectada con un vínculo, continúa sonando la misma nota hasta que se especifica el siguiente sonido nuevo. * Los ajustes de duración se comparten con el patrón de percusión.
Motif	(Consulte la sección p.62.)	Consulte "Seleccionar variaciones ascendientes/descendientes (Motif)" (p. 62).
Velocity	REAL, 1–127	Especifica la intensidad de las notas que tocará. **REAL:** Si quiere que el valor de velocidad de cada nota dependa de la fuerza con la que toca el teclado, ajuste este parámetro a REAL. **1–127:** Si quiere que cada nota tenga una velocidad fijada independientemente de la fuerza con la que toca el teclado, ajuste este parámetro al valor deseado.
Oct Range	-3–+3	Añade un efecto que cambia los arpegios en intervalos de un ciclo, en unidades de octava (intervalo de octava). Puede definir el intervalo de cambio hacia arriba o hacia abajo (hasta tres octavas arriba o abajo).
Accent	0–100	Al tocar arpegios, la velocidad de cada nota arpegiada se determina con la velocidad de las notas programadas dentro del estilo del arpegio. Puede ajustar la cantidad ("alcance") de esta variación dinámica. Con un ajuste de "100", las notas arpegiadas tendrán las velocidades programadas por el estilo de arpegio. Con un ajuste de "0", todas las notas arpegiadas sonarán a una velocidad fija.
Part (Visualizado en el modo Performance)	Part1–16	A continuación, se explica cómo especificar la parte que utilizará el arpegio en el modo Performance. Puede especificar sólo una parte para reproducir arpegios. Si se asigna un set de percusión a una parte en el modo Performance, puede reproducir un grupo de percusión junto con los arpegios. * La parte seleccionada aquí funciona para las funciones de memoria de acorde y arpegio.

4. Cuando haya definido el ajuste, pulse [5 (EXIT)] o [EXIT].

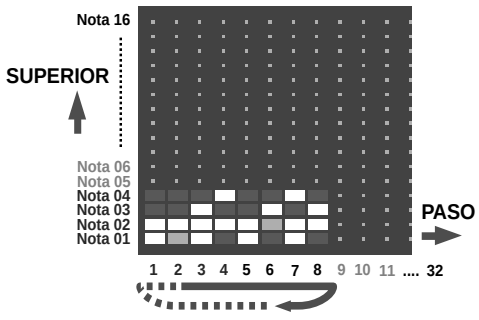
Acerca de los estilos de arpegio

Un estilo de arpegio es una serie de datos para patrones de arpegio básicos y estilos de acorde grabados en forma de cuadrícula con un máximo de 32 pasos x 16 tonos.

Cada cuadrícula contiene uno de los siguientes tipos de datos.

- **ON:** Note On (con datos de velocidad)
- **TIE:** Tie (hold de la nota anterior)
- **REST:** Rest (no se reproduce sonido)

Las teclas pulsadas junto con la secuencia en la que se pulsan se conoce como la "tecla de tono más bajo durante la entrada".



Seleccionar variaciones ascendientes / descendientes (Motif)

Selecciona el método utilizado para reproducir sonidos (motif) cuando tiene un mayor número de notas que las programadas para el estilo de arpegio.

* Cuando el número de teclas tocadas es inferior al número de notas del estilo, se reproduce por defecto la tecla con el tono más alto de las que toque.

Valor:	Explicación
Up (L)	Sólo suena la tecla inferior cada vez, y las notas se reproducen por orden desde la tecla inferior de las teclas pulsadas.
Up (L&H)	Cada vez suenan las notas de las teclas pulsadas inferior y superior, y las notas se reproducen por orden desde la tecla inferior de las teclas pulsadas.
Up (_)	Las notas se reproducen por orden desde la tecla inferior de las teclas pulsadas. Ninguna nota se reproduce cada vez.
Down (L)	Sólo suena la tecla inferior de las teclas que pulse cada vez, y las notas se reproducen por orden desde la tecla superior de las teclas pulsadas.
Down (L&H)	Cada vez suenan las notas de las teclas pulsadas inferior y superior, y las notas se reproducen por orden desde la tecla superior de las teclas pulsadas.
Down (_)	Las notas se reproducen por orden desde la tecla superior de las teclas pulsadas. Ninguna nota se reproduce cada vez.
U/D (L)	Sonarán las notas desde la tecla inferior a la superior que pulse y luego volverá de nuevo a la nota inferior, y cada vez sólo sonará la tecla inferior.
U/D (L&H)	Cada vez suenan las notas de las teclas pulsadas inferior y superior, y las notas se reproducen por orden desde la tecla inferior de las teclas pulsadas y luego de nuevo en orden inverso.
U/D (_)	Las notas se reproducen por orden desde la tecla inferior de las teclas pulsadas, y luego de nuevo en orden inverso. Ninguna nota se reproduce cada vez.
Rand (L)	Las notas sonarán aleatoriamente para las teclas pulsadas, y cada vez sólo sonará la tecla inferior.
Rand (_)	Sólo sonará cada vez la tecla inferior de las teclas pulsadas, las notas que pulse sonarán aleatoriamente. Ninguna nota sonará cada vez.
Phrase	Si pulsa una sola tecla sonará la frase basada en el tono de esa tecla. Si pulsa más de una tecla, se utilizará la última tecla pulsada.

<Ejemplo>

Acción de un estilo empezando desde la nota inferior, "1-2-3-2" cuando se tocan las teclas "**C**-D-E-F-**G**"

- Cuando se selecciona "UP (L)" como motif:
  C-D-E-D → **C**-E-F-E → **C**-F-G-F (→ repetido)
- Cuando se selecciona "UP (_)" como motif:
  C-D-E-D → D-E-F-E → E-F-G-F (→ repetido)
- Cuando se selecciona "UP&DOWN (L&H)" como motif:
  C-D-**G**-D → **C**-E-**G**-E → **C**-F-**G**-F → **C**-E-**G**-E (→ repetido)

Crear un estilo de arpegio

Además de utilizar los estilos de arpegio internos, puede crear uno propio.

En términos generales, hay dos formas de crear un estilo de arpegio.

Grabación por pasos desde el teclado

En este método, utilizará el teclado para grabar por pasos el arpegio. Cada vez que introduzca una nota, avanzará al siguiente paso. Este método resulta útil si desea crear un arpegio desde cero utilizando un estilo que no contenga datos.

MEMO

Si desea crearlo "desde cero", deberá inicializar el estilo. En la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [5 (INIT)]. Un mensaje le pedirá si desea inicializar; pulse [7 (EXEC)] para ejecutar la inicialización.

1. Pulse [ARPEGGIO] hasta que se ilumine. Como alternativa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO].

CONSEJO

Mientras mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO], aparecerá la pantalla ARPEGGIO STYLE independientemente de si la función de arpegio está activada o desactivada.

2. Pulse [6 (EDIT)].
Aparecerá la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT.

3. Pulse [2 (SETUP)].
Aparecerá la ventana Arpeggio Setup.

4. Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar.

5. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.

Indicación	Valor	Explicación
End Step	1–32	Especifica el número de pasos.
Input Velocity	REAL, 1–127	Especifica la velocidad (fuerza) de las notas. Seleccione "REAL" si desea que la velocidad sea la real a la que pulsa la tecla. En caso contrario, puede especificar la velocidad deseada. Algunos valores corrientes son: p (piano) = 60, mf (mezzo forte) = 90, f (forte) = 120.

6. Pulse [7 (CLOSE)] para cerrar la ventana Arpeggio Setup.

7. Pulse [7 (STP REC)] para añadir una marca de verificación (✔).
Ahora estará preparado para grabar por pasos.

- Para mover al valor de entrada deseado, pulse los botones del cursor.
- Para introducir notas, toque el teclado.
- Para introducir un vínculo, pulse [3 (TIE)].
- Para introducir una pausa, pulse [4 (REST)].
- Para borrar la nota, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [7 (CLR NOTE)].
- Para borrar todas las notas en el paso actual, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [6 (CLR STEP)].
- Pulsando [5 (PREVU)] para añadir una marca de verificación (✔), puede escuchar el estilo que está introduciendo.

MEMO

Se pueden utilizar un máximo de dieciséis números de nota (tonos) en un único estilo.

8. Cuando haya terminado, pulse [6 (EXIT)].

Entrada utilizando el dial VALUE y los botones

Con este método, utilizará el cursor para especificar el paso y el tono a introducir, y utilizará el dial VALUE o [DEC] [INC] para introducir los valores.

Este método resulta útil si necesita editar o modificar un estilo que ya se ha introducido.

1. En la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT, pulse [7 (STP REC)] para borrar la marca de verificación (✔).

Proceda de la forma siguiente para introducir los pasos.

- Utilice los botones del cursor para especificar el paso y el tono a introducir.
  * Utilizando este método para introducir, no puede utilizar el teclado para especificar tonos. (No introducirá notas como solía hacerlo en la grabación por pasos).
- Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para introducir el valor de velocidad. Puede introducir un vínculo girando el dial VALUE totalmente hacia la derecha (o pulsando [INC] para subir el valor al máximo).
- También puede introducir un vínculo pulsando [3 (TIE)].
- Para introducir una pausa, pulse [4 (REST)].
- Si pulsa [5 (PREVU)] para visualizar la marca de verificación (✔), podrá oír el patrón que está introduciendo.

MEMO

Se pueden utilizar un máximo de dieciséis números de nota (tonos) diferentes en un único estilo.

2. Una vez haya acabado de introducir, pulse [6 (EXIT)].
Volverá a la pantalla ARPEGGIO STYLE.

Guardar un estilo de arpegio que haya creado (WRITE)

Al crear un estilo de arpegio, éste es temporal, y se perderá cuando desactive el equipo o seleccione un estilo diferente. Si desea conservar un estilo creado, debe guardarlo en la memoria de usuario del JUNO-STAGE.

MEMO

En el modo Performance, los parámetros de arpegio (estilo de arpegio, cuadrícula, motif, duración, etc.) se pueden guardar para cada performance (p.133). Estos parámetros no se pueden guardar en un patch.

1. Cuando haya creado un estilo de arpegio en la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT, pulse [EXIT] para acceder a la pantalla ARPEGGIO STYLE.

2. Pulse [7 (WRITE)].
Aparecerá la pantalla ARPEGGIO STYLE NAME.

3. Asigne un nombre al estilo de arpegio.

MEMO

Para más detalles acerca de la asignación de un nombre, consulte la p.44.

4. Cuando haya asignado el nombre, pulse [7 (WRITE)].
Aparecerá una pantalla donde puede especificar el destino de almacenamiento.

5. Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para especificar el destino de almacenamiento.

6. Pulse [7 (WRITE)].
Aparecerá un mensaje de confirmación.

Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

7. Pulse [7 (EXEC)] para guardar el estilo de arpegio.

NOTA

Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

Utilizar la función Chord Memory ([CHORD MEMORY])

Acerca de la función Chord Memory

Chord Memory es una función que permite tocar acordes basados en formas de acorde preprogramadas, simplemente pulsado una única tecla en el teclado. El JUNO-STAGE puede almacenar 64 formas de acorde predefinidas y 64 formas de acorde de usuario. Si lo desea, puede sobrescribir cualquiera de las 64 formas de acorde de usuario (originales).

La función chord memory funciona en la parte de arpegio en el modo Performance. Si selecciona un set de percusión para la parte, también puede utilizarlo para reproducir ritmos.

NOTA

Al utilizar la función Chord Memory con un tono para el que los parámetros Mono/Poly (p.101) son Mono, sólo se reproducirá un sonido en el acorde. Al utilizar la función Chord Memory para convertir a Poly los parámetros Mono/Poly.

Interpretar con la función Chord Memory

Activar y desactivar la función Chord Memory

1. **Pulse [CHORD MEMORY] hasta que se ilumine.**

   Se activará la función Chord Memory.
   Aparecerá la pantalla CHORD MEMORY.

   (Pantalla de ejemplo en el modo Performance)

   En este pantalla, puede seleccionar una forma de acorde y definir ajustes para la función Rolled Chord.

   Para salir de la pantalla CHORD MEMORY, pulse [5 (EXIT)] o [EXIT].

2. **Toque el teclado.**

   Sonará un acorde de acuerdo con la forma de acorde seleccionada.

   Cuando pulse la tecla C4 (C central), el acorde sonará utilizando la misma estructura de acordes grabada en la forma de acorde. Esto hace referencia a la tecla C4; los acordes paralelos se reproducen pulsando otras teclas.

3. **Para terminar de reproducir acordes, vuelva a pulsar [CHORD MEMORY] hasta que se desactive.**

MEMO

En el modo Performance, la función Chord Memory se aplica a la parte reproducida por el arpegio. En la pantalla CHORD MEMORY aparece como "Arpeggio Part (número de la parte)". Para cambiar la parte que utilizará la función Chord Memory, vaya a la pantalla ARPEGGIO STYLE (p.61) y cambie el ajuste "Part".

Seleccionar formas de acorde

Al cambiar la forma de acorde cambiarán las notas del acorde.

1. **Pulse [CHORD MEMORY] hasta que se ilumine. Como alternativa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].**

   Aparecerá la pantalla CHORD MEMORY.

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [CHORD MEMORY], puede acceder a la pantalla CHORD MEMORY sin activar/desactivar la función chord memory.

2. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un número de forma de acorde.**

   U01–64: De usuario

   P01–64: Predefinidos

   Se visualizarán las notas del acorde.

   Para salir de la pantalla CHORD MEMORY, pulse [5 (EXIT)] o [EXIT].

Reproducir un acorde en el orden de las notas (Rolled Chord)

Esto produce que las notas dentro de un acorde suenen de forma consecutiva en lugar de simultáneamente. Puesto que la velocidad de reproducción cambiará de acuerdo con la fuerza con la que toque el teclado, puede modificar la dinámica de interpretación para crear una simulación realista de una interpretación de guitarra.

1. **Pulse [CHORD MEMORY] hasta que se ilumine. Como alternativa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].**

   Aparecerá la pantalla CHORD MEMORY.

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [CHORD MEMORY], puede acceder a la pantalla CHORD MEMORY sin activar/desactivar la función chord memory.

2. **Pulse [2 (ROLL)] para añadir una marca de verificación (✔).**
   Con este ajuste, las notas del acorde sonarán de forma consecutiva cuando toque el teclado.

Cambiar el orden en el que suenan las notas.

Puede cambiar el orden en el que suenan las notas de un acorde.

1. **En la pantalla CHORD MEMORY, utilice [▲] [▼] para mover el cursor a "Rolled Chord Type".**

2. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para cambiar un valor.**

   UP: Las notas sonarán en el orden de abajo a arriba.

   DOWN: Las notas sonarán en el orden de arriba a abajo.

   ALTERNATE: El orden en el que suenan las notas cambiará cada vez que toque el teclado.

Uso combinado con la función Arpeggio

Al interpretar con la función Chord Form, también puede utilizarla junto con la función Arpeggio (p.60). Después de guardar formas de acorde complejas en la memoria, puede recuperarlas cuando Arpeggio está activada, y puede crear fácilmente sonidos de arpegio complejos pulsando una única tecla.

Crear sus propias formas de acorde

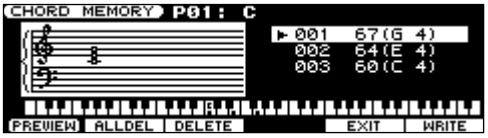
El instrumento ya proporciona un gran número de formas de acorde entre las que puede seleccionar. Sin embargo, no está limitado a ellas, ya que puede crear sus propias formas de acorde.

1. **Pulse [CHORD MEMORY] hasta que se ilumine. Como alternativa, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].**
   Aparecerá la pantalla CHORD MEMORY.

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [CHORD MEMORY], puede acceder a la pantalla CHORD MEMORY sin activar/desactivar la función chord memory.

2. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar una forma de acorde.**
3. **Pulse [6 (EDIT)].**
   Aparecerá la pantalla CHORD MEMORY EDIT mostrada abajo.



4. **Utilice el teclado para introducir el acorde que desea reproducir.**
   Al pulsar una tecla, la nota se añadirá en la pantalla.
   - Si introduce una nota por error, pulse [4 (DELETE)]. También puede eliminar una nota introducida pulsando la misma tecla.
   - Si desea borrar todas las notas, pulse [3 (ALL DEL)].
   - Puede pulsar [2 (PREVIEW)] para oír el acorde que esta introduciendo.
5. **Cuando haya terminado, pulse [6 (EXIT)].**
   Volverá a la pantalla CHORD MEMORY.

Guardar las formas de acorde que ha creado (WRITE)

Las formas de acorde creadas son temporales; se eliminan nada más desactivar el equipo o al seleccionar otra forma de acorde. Si desea conservar la forma de acorde creada, guárdela en la memoria de usuario del JUNO-STAGE.

MEMO

En el modo Performance, puede guardar formas de acorde para cada performance (p.133). Las formas de acorde no se pueden guardar en patches.

1. **En la pantalla CHORD MEMORY EDIT, cree una forma de acorde.**
2. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá la pantalla CHORD NAME.

3. **Asigna un nombre a la forma de acorde.**

cf.

Para más detalles sobre asignar nombres, consulte p.44.

4. **Cuando haya introducido el nombre, pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá una pantalla, que le permitirá seleccionar la forma de acorde de destino de escritura.
5. **Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para seleccionar el destino de escritura.**
6. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Un mensaje le pedirá confirmación.
   Para cancelar, pulse [6 (CANCEL)].
7. **Para guardar la forma de acorde, pulse [7 (EXEC)].**

NOTA

Nunca desactive el JUNO-STAGE mientras se guardan datos.

Utilizar V-LINK ([V-LINK])

¿Qué es V-LINK?

V-LINK (V-LINK) es una función que permite reproducir música e imágenes conjuntamente. Puede utilizar MIDI para conectar dos o más dispositivos compatibles con V-LINK, y poder disfrutar fácilmente de una amplia gama de efectos visuales que se enlazan a los elementos expresivos de una interpretación musical.

Por ejemplo, si utiliza el JUNO-STAGE junto con el conjunto de interpretación motion dive .tokyo de Edirol podrá realizar lo siguiente.

- Utilizar el JUNO-STAGE para definir los ajustes necesarios para interpretar con el conjunto de interpretación motion dive .tokyo.
- Utilice el teclado del JUNO-STAGE para cambiar de imagen en el conjunto de interpretación motion dive .tokyo.
- Utilice el mando del JUNO-STAGE para controlar el brillo y el matiz de la imagen.

Ejemplo de conexión

Conecte el conector MIDI OUT del JUNO-STAGE al dispositivo compatible con V-LINK.

Utilizaremos el conjunto de interpretación motion dive .tokyo de Edirol como ejemplo.

NOTA

Antes de conectar este equipo a otros dispositivos, desactive todas las unidades. De esta forma evitará funcionamientos incorrectos y/o daños en los altavoces u otros dispositivos.

Activar y desactivar V-LINK

1. Pulse [V-LINK] hasta que se ilumine.

Aparecerá la pantalla V-LINK, y se activará el ajuste V-LINK.

Operaciones en el JUNO-STAGE

Utilizando el teclado y los mandos del JUNO-STAGE, puede controlar la imagen junto con la interpretación en el JUNO-STAGE.

Botón / Mando / Teclado	Explicación
[5 (CLIP)] (Clip Reset)	Desactiva la imagen (negro sólido).
[6 (ALL)] (All Reset)	Reajusta el efecto aplicado a la imagen, y restaura todos los ajustes como el brillo y el matiz a los valores predeterminados.
[7 (SETUP)]	Accede a la pantalla V-LINK SETUP.
Teclas negras	Cambian de ficha.
Teclas blancas	Cambian de clip.
Mando [CUTOFF]	Controla VISUAL PLUG-IN CONTROL.
Mando [RESONANCE]	Controla COLOR EQ (Negro).
Controlador D BEAM	Controla el parámetro especificado en la configuración V-LINK.

* Al activar V-LINK, los ajustes de la configuración V-LINK tendrán prioridad para el funcionamiento del controlador D Beam.

2. Con la pantalla V-LINK visualizada, vuelva a pulsar [V-LINK].

El botón V-LINK se apagará y el ajuste V-LINK se desactivará.

Ajustes V-LINK (V-LINK SETUP)

1. Pulse [V-LINK] para acceder a la pantalla V-LINK.

2. Pulse [7 (SETUP)].
Aparecerá la pantalla V-LINK SETUP.

3. Utilice [▲] [▼] para mover el cursor hasta el parámetro que desea editar.

4. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación	
Note Tx Channel A	1–16	Controla el dispositivo V-LINK. Especifica el canal MIDI. (*)	
Note Tx Channel B			
Note Tx Channel C			
D BEAM	Asigna una función V-LINK al controlador D Beam.		
	OFF	La operación seleccionada por los botones D BEAM se producirá independientemente de si V-LINK está activado o desactivado.	
	ColorEQ Fore	CC01 (Modulation)	Utilizado con el conjunto de interpretación motion dive .tokyo
	ColorEQ Back	CC71 (Resonance)	
	Scratch SW	CC03	
	Speed Knob	CC08 (Balance)	
	Total Fader	CC10 (Panpot)	
	Cross Fader	CC11 (Expression)	
	BPM Sync SW	CC64 (Hold)	
	Clip Loop SW	CC65 (Portamento)	
	Assign Knob	CC72 (Release)	
	Fade Time SW	CC73 (Attack)	
	Visual Knob	CC74 (Cutoff)	
	AB SW	CC81 (General-6)	
	Tap SW	CC83 (General-8)	
	Total Select	CC85	
	FX Select	CC86	
	Play Pos	CC91 (Reverb)	
	LoopStartPos	CC92 (Tremolo)	
	Loop End Pos	CC93 (Chorus)	
	LayerModeSel	CC94 (Celeste)	
	Dissolve Time	CC73 (Attack)	Utilizado con el DV-7PR y dispositivos similares.
	Color Cb Ctrl	CC01 (Modulation)	
	Color Cr Ctrl	CC71 (Resonance)	
	Brightness Ctrl	CC74 (Cutoff)	
	VFX1 Ctrl	CC72 (Release)	
	VFX2 Ctrl	CC91 (Reverb)	
	VFX3 Ctrl	CC92 (Tremolo)	
	VFX4 Ctrl	CC93 (Chorus)	
	Fade Ctrl	CC10 (Panpot)	

*** :** En dispositivos compatibles con V-LINK como el DV-7PR/P-1 de Edirol, sólo se utiliza Note Tx Channel A.

En el conjunto de interpretación motion dive .tokyo, Note Tx Channel corresponde de la forma siguiente.

A: El canal MIDI que controla la sección A

B: El canal MIDI que controla la sección B

C: El canal MIDI que controla el plug-in de nota MIDI

5. Si desea guardar los ajustes, pulse [7 (WRITE)].

6. Pulse [6 (EXIT)] o [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Capítulo 4. Utilizar el Song Player

El "SONG PLAYER" del JUNO-STAGE tiene las dos funciones siguientes. Para cambiar entre estas dos funciones, active (la función Rhythm Pattern) o desactive (la función SONG PLAYER) [RHYTHM PATTERN].

Puede tocar el teclado junto con el acompañamiento de la música reproducida por el Song Player.

Song Player (p.68)

Reproduce canciones (archivos de audio o datos SMF) guardadas en la memoria USB. Puede reproducir canciones en un orden especificado por una "lista de reproducción".

TÉRMINO

Lista de reproducción:
Al reproducir múltiples canciones en el JUNO-STAGE, puede crear una lista para especificar el orden en el que se reproducirán.

TÉRMINO

Lista de canciones:
Se refiere a la lista de canciones especificada en la lista de reproducción.

Rhythm Pattern (p.74)

Reproduce patrones de percusión para una gran variedad de estilos musicales.

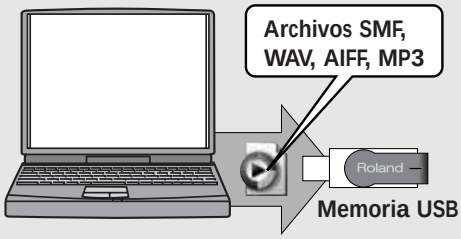
NOTA

No puede utilizar el song player y los patrones de ritmo al mismo tiempo.

Reproducir archivos de música (SONG PLAYER)

La siguiente ilustración muestra el procedimiento básico para utilizar el song player del JUNO-STAGE para reproducir archivos de música.

1 **Copie los datos a la memoria USB.**



2 **Conecte la memoria USB al JUNO-STAGE.**

MEMO

Utilice una memoria USB vendida por Roland. No podemos garantizar el funcionamiento si se utilizan otros productos.

NOTA

- Conecte la memoria USB después de activar el JUNO-STAGE.
- No desconecte la memoria USB mientras el equipo esté activado.
- Si hay un gran número de canciones, pueden pasar diez minutos o más hasta que se carguen los datos desde la memoria USB.

Crear una lista de reproducción

En el ordenador, inicie el software incluido "Playlist Editor" y cree una lista de reproducción. Si quiere utilizar el JUNO-STAGE para reproducir pistas (acompañamiento), es útil crear una lista de reproducción de antemano para especificar el orden en el que deberían reproducirse las pistas.

Para más detalles sobre cómo crear una lista de reproducción, consulte el "PlaylistEditorManualE.pdf" que se instala junto con "Playlist Editor."

NOTA

- Deberá utilizar el "Playlist Editor" incluido para crear listas de reproducción. No puede crear listas de reproducción en el propio JUNO-STAGE.
- Puede reproducir canciones individuales sin crear una lista de reproducción. En este caso, deberá ubicar los archivos de audio o SMF en el directorio raíz de la memoria USB.
- Sólo pueden reproducirse los archivos de audio de una

frecuencia de muestreo compatible (p.69). Al añadir archivos de audio a la lista de reproducción, le recomendamos que mantenga una frecuencia de muestreo homogénea.

Archivos de audio/SMF que pueden reproducirse

SMF		
	Formato	0 ó 1 * Para el formato SMF 1, las pistas que pueden reproducirse están limitadas.
	Tamaño de archivo	Un máximo de aproximadamente 240 KB (esto cambiará un poco dependiendo del contenido del SMF)
	System exclusive	El tamaño del paquete debe ser de 512 o menos
Archivos de audio		
WAV/ AIFF	**Muestreo frecuencias**	44,1 kHz
	Profundidad de bits	8/16/24 bits
MP3	**Formato**	MPEG-1 audio layer 3
	Muestreo frecuencia	44,1 kHz
	Densidad de bits	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps, VBR (Frecuencia de bits variable)

Seleccionar y reproducir una canción ([SONG LIST])

NOTA

- Los datos de interpretación de la reproducción de SMF no se transmitirá desde el conector USB MIDI.
- Utilice el JUNO-STAGE en el modo Performance al reproducir SMF.
- Si desea tocar el teclado mientras se reproduce el SMF, primero, seleccione la interpretación que desea tocar en el teclado, y luego inicie la reproducción. No cambie de performance mientras se reproduce el SMF.
- Si reproduce el SMF mientras edita una performance o un patch, el contenido del área temporal se sobrescribirá, y los datos que estaba editando se perderán. Si desea conservar los datos que estaba editando, escríbalos antes de reproducir el SMF (p.97,p.133).
- No puede ejecutar operaciones de escritura o utilizar las funciones Utility (p.155) mientras reproduce una canción.
- Sólo pueden reproducirse archivos de audio de una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.
- El JUNO-STAGE puede gestionar un máximo de 999 canciones o listas de reproducción. (El número máximo que puede gestionar el Playlist Editor también es de 999).

1. Conecte la memoria USB que contiene las listas de reproducción y canciones al JUNO-STAGE.

2. Pulse [SONG LIST].
Se iluminará el indicador del botón, y aparecerá la pantalla SONG SELECT.

NOTA

Si aparece a la izquierda del nombre de la lista de reproducción, no puede cambiar los ajustes de las canciones de la misma.

3. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar la canción que desea reproducir.

4. Pulse [PLAY].
Se reproducirá la canción seleccionada.
Pulse [EXIT] para salir de la pantalla SONG SELECT.

5. Para detener la reproducción de la canción, pulse [STOP].
La próxima vez que pulse [PLAY], la reproducción se reanudará desde el punto en el que se detuvo.

Mover la ubicación de reproducción

Puede utilizar los siguientes botones para mover la ubicación de reproducción.

[⏮]	Vuelve al principio de la canción. Si lo pulsa al principio de una canción, se moverá al principio de la canción anterior.
[◀◀]	Retrocede en la canción.
[▶▶]	Avanza rápido en la canción.
[⏭]	Avanza hasta la siguiente canción.
[PLAY]	Reproduce la canción.
[STOP]	Detiene la reproducción de la canción.

NOTA

Si cambia la canción a reproducir mientras se encuentra en una pantalla distinta a la pantalla SONG SELECT (por ejemplo, mientras está en PATCH PLAY, PERFORM PLAY o PART SELECT), pasarán varios segundos hasta que empiece la reproducción.

Ajustar el volumen del Song Player

1. Utilice LEVEL [▼] [▲] para ajustar el volumen.
Cambiará el volumen del Song Player.
Valor: 0–127

MEMO

Si define este ajuste también cambiará el ajuste "Song Player Level" en los ajustes del sistema "CLICK/PLAYER" (p.151).

MEMO

Si desea ajustar el volumen de una canción individual, consulte "Pantalla SONG LEVEL EDIT" (p. 71).

Cambiar el tempo de la canción (SMF)

Puede cambiar el tempo de reproducción de las canciones SMF.

1. **Seleccione la canción.**

2. **Pulse [TAP TEMPO].**
   Se abrirá la ventana del ajuste de tempo.

3. **Pulse [TAP TEMPO] tres veces o más en el tempo deseado.**
   Se abrirá la ventana de ajuste del tempo, y el tempo se ajustará al intervalo en el que haya pulsado el botón.

4. **Para cerrar la ventana de ajuste, pulse [7 (CLOSE)] o [EXIT].**

CONSEJO

Cuando se abra la ventana de ajuste del tempo, puede utilizar el dial VALUE
o los botones [DEC] [INC] para cambiar directamente el ajuste de tempo.

NOTA

Incluso si está seleccionado un archivo de audio, se abrirá la ventana de ajuste de tempo y el valor se modificará, pero el tempo de la canción no cambiará.

Pantalla SONG SELECT

Al pulsar [SONG LIST] accederá a la pantalla SONG SELECT.

Los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla ejecutarán las funciones mostradas en la línea inferior de la pantalla.

Vuelva a pulsar [SONG LIST] hasta que se apague, y saldrá de la pantalla SONG SELECT.

Botón de función	Significado
[2 (PLAYLIST)]	Visualiza la pantalla PLAYLIST SELECT (p.71).
[3 (SNG INFO)]	Muestra información sobre la canción seleccionada. → "Pantalla SONG INFORMATION" (p. 70)
[4 (SNG EDIT)]	Ajusta el volumen, etc. de la canción seleccionada. → "Pantalla SONG LEVEL EDIT" (p. 71)
[5 (CHANGE)]	Cambia el orden de reproducción de la canción seleccionada (p.72).
[6 (DELETE)]	Elimina la canción seleccionada de la lista de reproducción (p.72).
[7 (WRITE)]	Guarda la lista de reproducción editada (p.73).

Pantalla SONG INFORMATION

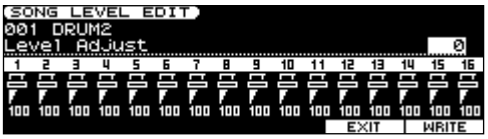
Utilice [◄] [►] para cambiar de pantalla.

Pulse [6 (EXIT)] para volver a la pantalla SONG SELECT.

Indicación	Significado
Title	Nombre de la canción
Artist	Nombre del artista
Meas / Time (measure / time)	Compás en la canción (para SMF) / Tiempo en la canción (para un archivo de audio)
File Name	Nombre del archivo
File Type	Tipo de archivo (SMF / WAV / AIFF / MP3)
Sampling Rate	Frecuencia de muestreo Aparece si el tipo de archivo es WAV / AIFF / MP3.
File Size	Tamaño del archivo
Memo	Comentario, etc.

Pantalla SONG LEVEL EDIT

Para una canción SMF



Para una canción de un archivo de audio

Ajusta el volumen de cada canción.

Pulse [6 (EXIT)] para volver a la pantalla SONG SELECT.

MEMO

Si desea conservar el ajuste de volumen editado, deberá guardarlo (p.73). Si selecciona otra lista de reproducción sin guardar el ajuste, éste volverá a su estado original.

Parámetro	Valores	Explicación
Level Adjust	-12–0–+12	Ajusta el volumen en un intervalo de -12–0–+12 relativo al volumen original (el volumen de la canción de la memoria USB) como 0.
Part 1–16 Level	0–127	Si el tipo de archivo de la canción es SMF, puede ajustar el volumen de cada parte 1–16. Utilice los botones del cursor para mover el cursor a un número de parte, y utilizar el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el volumen de esa parte.

Seleccionar y reproducir una lista de reproducción

Siga los pasos siguientes después de ejecutar los pasos 1–3 de "Seleccionar y reproducir una canción ([SONG LIST])" (p. 69).

4. **Pulse [2 (PLAYLIST)].**
   Aparecerá la pantalla PLAYLIST SELECT.

5. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar la lista de reproducción que desea reproducir.**

6. **Pulse [PLAY].**
   Las canciones de la lista de reproducción seleccionada se reproducirán en el orden especificado.
   Pulse [EXIT] para volver a la pantalla SONG SELECT.

7. **Para detener la reproducción de la canción, pulse [STOP].**
   La próxima vez que pulse [PLAY], la reproducción se reanudará desde el punto en el que se detuvo.

Pantalla PLAYLIST SELECT

En la pantalla SONG SELECT (p.70), si pulsa [2 (PLAYLIST)] pasará a la ventana PLAYLIST SELECT.

Los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla ejecutarán las funciones mostradas en la línea inferior de la pantalla.

Pulse [EXIT] para volver a la pantalla SONG SELECT.

MEMO

Aparecerá un "*" si la lista de reproducción se ha modificado.Si desea conservar los cambios realizados, deberá guardarlos (p.73).

Botón de función	Significado
[2 (SELECT)]	Selecciona la lista de reproducción y muestra la pantalla SONG SELECT (p.70).
[3 (P INFO)]	Muestra información sobre la lista de reproducción seleccionada. → "Pantalla PLAYLIST INFORMATION" (p. 72)
[7 (WRITE)]	Guarda la lista de reproducción editada (p.73).

Pantalla PLAYLIST INFORMATION

Utilice [◄] [►] para cambiar de pantalla.

Utilice [▼] [▲] para mover el cursor.

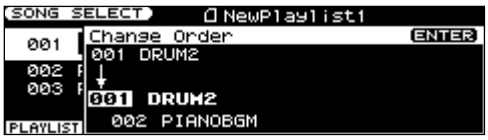
Si pulsa [6 (EXIT)] volverá a la pantalla SONG SELECT.

Indicación	Significado
Name	Nombre de la lista de reproducción
Playback Mode	Especifica cómo se reproducirán las canciones. **Chain Play** Si mueve el cursor a este elemento y pulsa [ENTER] para añadir una marca de verificación (✔), se activará Chain Play. Si esta opción está activada, las canciones de la lista de reproducción se reproducirán consecutivamente. Cuando termine la última canción, la reproducción se detendrá. **Repeat All** Si mueve el cursor a este elemento y pulsa [ENTER] para añadir una marca de verificación (✔), se activará Repeat All. Si activa Repeat All mientras Chain Play está activado, el instrumento reproducirá todas las canciones hasta que se haya reproducido la última canción de la lista de reproducción, y luego volverá a la primera canción y seguirá sonando repetidamente. * Este elemento no aparecerá para la lista de reproducción que tenga la indicación 🔒 a la izquierda del nombre de la lista de reproducción. **MEMO** Si desea conservar los cambios realizados, deberá guardarlos (p.73).
Total Time	El tiempo total (minutos: segundos) de las canciones de la lista de reproducción * Este elemento no aparecerá para la lista de reproducción que tenga la indicación 🔒 a la izquierda del nombre de la lista de reproducción.
Total Meas (compases totales)	El número total de compases de las canciones de la lista de reproducción. * Este elemento no aparecerá para la lista de reproducción que tenga la indicación 🔒 a la izquierda del nombre de la lista de reproducción.
Memo	Comentario, etc.

Cambiar el orden de las canciones

Aquí se describe cómo cambiar el orden de la canción seleccionada.

En la pantalla SONG SELECT (p.70), pulse [5 (CHANGE)] para acceder a la ventana Change Order.



1. **Gire el dial VALUE para especificar el orden deseado de la canción seleccionada.**

2. **Cuando haya especificado la posición deseada en el orden de reproducción, pulse [ENTER].**
   El orden de las canciones cambiará, y volverá a la pantalla SONG SELECT.

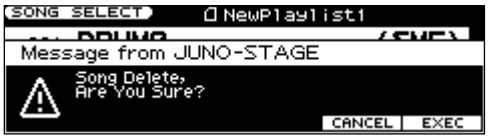
NOTA

Si modifica el contenido de una lista de reproducción, aparecerá un "*". Si desea conservar los cambios realizados, debe guardarlos (p.73).

Eliminar una canción de la lista de reproducción

A continuación se explica cómo eliminar la canción seleccionada de la lista de reproducción.

En la pantalla SONG SELECT (p.70), pulse [6 (DELETE)] para abrir la siguiente ventana.



1. **Para eliminar la canción de la lista de reproducción, pulse [7 (EXEC)].**
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].
   Cuando se haya eliminado la canción de la lista de reproducción, volverá a la pantalla SONG SELECT.

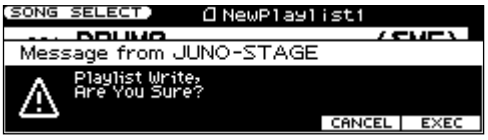
NOTA

Si modifica el contenido de una lista de reproducción, aparecerá un "*". Si desea conservar los cambios realizados, debe guardarlos (p.73).

Guardar ajustes para la lista de reproducción (WRITE)

Aquí se describe cómo guardar los ajustes de la lista de reproducción seleccionada.

En la pantalla SONG SELECT (p.70), pulse [7 (WRITE)] para abrir la siguiente ventana.



1. Para guardar la lista de reproducción, pulse [7 (EXEC)].

Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

Volverá a la pantalla SONG SELECT.

NOTA

El almacenamiento de los datos tardará varios segundos.

NOTA

Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

Interpretar junto con una canción ([C. CANCEL/MINUS ONE])

Si utiliza [C. CANCEL/MINUS ONE] al reproducir una canción SMF, la parte especificada se enmudecerá (silenciará); si lo utiliza al reproducir un archivo de audio, los sonidos situados en el centro se minimizarán.

Esto permite silenciar una parte específica de una canción y tocarla usted mismo, o minimizar la voz o la melodía de una canción mientras toca esa parte.

Dependiendo del tipo de archivo de la canción, podrá ejecutar las siguientes operaciones.

Tipo de archivo	Función	Explicación
SMF	Minus-One	Silencia la parte especificada. Para más detalles sobre cómo especificar la parte a silenciar, consulte "Ajustes detallados para Minus-One (Ajuste Minus One)" (p. 154).
Archivos de audio	Center cancel	Disminuye el volumen de los sonidos situados en el centro (como la voz o el instrumento de melodía). * En algunas canciones, la voz puede no minimizarse correctamente.

1. Pulse [C. CANCEL/MINUS ONE] hasta que se ilumine.

Al reproducir la canción, la parte especificada se silenciará si la canción es un SMF. Si la canción es un archivo de audio, los sonidos situados en el centro disminuirán de volumen.

2. Para desactivar Minus-One o Center Cancel, pulse [C. CANCEL/MINUS ONE] hasta que se apague.

Conectar un dispositivo de audio portátil (Jack EXT INPUT)

Puede conectar un reproductor MP3 o algún otro dipositivo de audio al jack EXT INPUT del JUNO-STAGE, y reproducir sus canciones.

Si activa [C. CANCEL/MINUS ONE], Center Cancel se aplicará a la reproducción del dispositivo conectado al jack EXT INPUT.

MEMO

Para más información acerca de las conexiones, consulte "Conectar un dispositivo de audio portátil" (p. 21).

Reproducir patrones de percusión ([RHYTHM PATTERN])

¿Qué es un patrón de percusión?

El JUNO-STAGE contiene 256 patrones de percusión predefinidos. Simplemente pulsando los botones de función ([2]–[7]), puede reproducir una gran variedad de patrones de percusión. Además de utilizar estos patrones de percusión predefinidos internos, también puede crear los suyos propios.

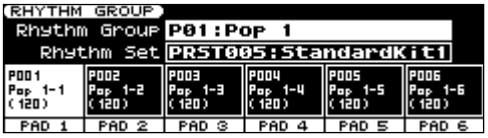
¿Qué es un grupo de percusión?

Una colección de seis patrones de percusión se denomina "grupo de percusión". El set de percusión utilizado por ese grupo también se recordará como parte de estos ajustes.

Reproducir patrones de percusión

1. Pulse [RHYTHM PATTERN] hasta que se ilumine.

Aparecerá la pantalla RHYTHM GROUP.



2. Pulse [2 (PAD 1)]–[7 (PAD 6)].

Empezará a sonar el patrón de percusión asignado al botón pulsado. El indicador del patrón de percusión que se reproduce parpadeará.

MEMO

Puede definir ajustes en RHYTHM GROUP EDIT (p.77) para especificar qué patrón o set de percusión reproducirá cada botón.

3. Para detener la reproducción del patrón, pulse el botón que parpadea o [STOP].

Para salir de la pantalla RHYTHM GROUP, pulse [EXIT].

Seleccionar un patrón de percusión

Utilice los siguientes botones para seleccionar un patrón de percusión a reproducir.

[⏮]	Selecciona el grupo de percusión anterior.
[◄◄]	Selecciona el patrón de percusión anterior dentro del mismo grupo de percusión.
[►►]	Selecciona el siguiente patrón de percusión dentro del mismo grupo de percusión.
[⏭]	Selecciona el siguiente grupo de percusión.

Ajustar el volumen del patrón de percusión

1. Utilice LEVEL [▼] [▲] para ajustar el volumen.

Cambiará el volumen del patrón de percusión.

MEMO

Si cambia este ajuste también afectará a la velocidad del patrón de percusión (p.75).

MEMO

En el modo Performance, este ajuste se guarda para cada performance.

Cambiar el tempo del patrón de percusión

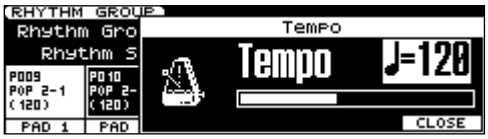
Aquí se describe cómo cambiar el tempo del patrón de percusión.

1. Pulse [TAP TEMPO].

Se abrirá la ventana del ajuste de tempo.

2. Pulse [TAP TEMPO] tres veces o más en el tempo deseado.

El tempo se ajustará al intervalo en el que haya pulsado el botón.



3. Para cerrar la ventana de ajuste, pulse [7 (CLOSE)] o [EXIT].

CONSEJO

Cuando la ventana de ajuste de tempo está abierta, puede utilizar el dial VALUE o [DEC] [INC] para cambiar el ajuste de tempo directamente.

Seleccionar un grupo de percusión / set de percusión

1. Pulse [RHYTHM PATTERN] hasta que se ilumine.

Aparecerá la pantalla RHYTHM GROUP.

2. Utilice los botones del cursor para mover el cursor al grupo de percusión.

3. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un grupo de percusión.

Selecciona el estilo de interpretación básico del grupo de percusión.

U01–32: De usuario
P01–26: Predefinidos

Cuando seleccione un grupo de percusión, se seleccionará el set de percusión más adecuado.

4. Utilice los botones del cursor para mover el cursor al set de percusión.

5. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un set de percusión.

USER001–032: De usuario
PRST001–032: Predefinidos
GM001–009: Predefinidos (GM)
XP-A 001–: Tarjeta de ampliación
XP-B 001–: Tarjeta de ampliación

Editar un patrón de percusión

Pantalla RHYTHM PATTERN

Desde la pantalla RHYTHM GROUP, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [3 (RHY PTN)] para acceder a la pantalla RHYTHM PATTERN.

Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar su valor.

Los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla ejecutarán las funciones mostradas en la línea inferior de la pantalla.

Pulse [2 (RHY GRP)] o [EXIT] para volver a la pantalla RHYTHM GROUP.

Parámetro	Valores	Explicación
(Rhythm Pattern)	U001–256 (user), P001-256 (preset)	Selecciona el estilo de interpretación básico del ritmo.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Especifica el tipo de compás del patrón de percusión y la cantidad de "mezcla" Especifica el valor de nota considerado como "una sección de cuadrícula", y la cantidad de "mezcla" (sin, débil o fuerte) **1/4:** Negra (una sección de cuadrícula = un compás) **1/8:** Corchea (dos secciones de cuadrícula = un tiempo) **1/8L:** Mezcla de corchea ligera (dos secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla ligera) **1/8H:** Mezcla de corchea fuerte (dos secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla fuerte) **1/12:** Tresillo de corchea (tres secciones de cuadrícula = un tiempo) **1/16:** Semicorchea (cuatro secciones de cuadrícula = un tiempo) **1/16L:** Mezcla de semicorchea ligera (cuatro secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla ligera) **1/16H:** Mezcla de semicorchea fuerte (cuatro secciones de cuadrícula = un tiempo, con una mezcla fuerte) **1/24:** Tresillo de semicorchea (seis secciones de cuadrícula = un tiempo) * El ajuste de la cuadrícula se comparte con el ajuste de arpegio (p.61).
Duration	30–120%, Full	Especifica la duración de cada nota en el patrón de percusión. Puede especificar si cada nota tendrá una breve duración para la sensación de staccato, o una duración extensa para la sensación de tenuto. **30–120:** Por ejemplo, si lo ajusta a "30", la duración de una nota de la cuadrícula (o si las notas de la cuadrícula están conectadas con un vínculo, la duración de la última nota) será un 30% del valor de la nota especificada por el tipo de cuadrícula. **Full:** Incluso si secciones consecutivas de la cuadrícula no están conectadas por un vínculo, la nota seguirá sonando hasta la siguiente aparición de la misma nota. * El ajuste de duración se comparte con el ajuste de arpegio (p.61). * Esto no tendrá efecto si Tone Env Mode (p.124) está ajustado a "NO-SUS".
Velocity	1–127	Especifica el nivel de las notas en el patrón de percusión.
Accent	0–100	Especifica la fuerza de los acentos en el patrón de percusión. Si lo ajusta a "100", los acentos se añadirán a las notas de acuerdo con las velocidades especificadas para las notas del patrón de percusión. Si lo ajusta a "0", todas las notas sonarán con una velocidad fija.

Operaciones de los botones de función

Botón de función	Contenido
[2 (RHY GRP)]	Muestra la pantalla RHYTHM GROUP (p.77).
[3 (RHY PTN)]	(La página actual)
[5 (PREVU)]	Cada vez que pulse este botón, se añadirá o se eliminará la marca de verificación. Cuando añada una marca de verificación, se reproducirá el patrón de percusión seleccionado.
[6 (PTN EDIT)]	Permite editar un patrón de percusión. → Pantalla RHYTHM PATTERN EDIT (p.76)
[7 (WRITE)]	Guarda el patrón de percusión (p.78).

Crear un patrón de percusión

Además de utilizar los patrones de percusión predeterminados que se entregan, puede crear los suyos propios con total libertad.

Puede crear un patrón de percusión tanto con la grabación por pasos desde el teclado como utilizando el dial VALUE y los botones para introducir datos.

Resulta útil para introducir notas desde el teclado si está creando un nuevo patrón de percusión desde cero, en lugar de crear uno basado en un patrón existente. Contrariamente, resulta útil utilizar el dial o los botones para introducir notas si está editando un patrón de percusión existente.

Inicializar un patrón de percusión

Si está creando un patrón de percusión desde cero (en lugar de empezar por uno existente), debe empezar por inicializar un patrón de percusión.

1. **En la pantalla RHYTHM PATTERN, pulse [6 (PTN EDIT)].**
   Aparecerá la pantalla RHYTHM PATTERN EDIT.

2. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [5 (INIT)].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si desea cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

3. **Pulse [7 (EXEC)].**
   El patrón de percusión se inicializará.

Grabación por pasos desde el teclado

1. **En la pantalla RHYTHM PATTERN EDIT, pulse [2 (SETUP)].**
   Se abrirá la ventana Rhythm Setup.

2. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar.**

3. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.**

Indicación	Valores	Explicación
End Step	1–32	Especifica el número de pasos.
Input Velocity	REAL, 1–127	Especifica la velocidad de las notas. Seleccione "REAL" si desea introducir la velocidad real a la que pulsa la tecla. En caso contrario, especifique la velocidad deseada; p (piano) = 60, mf (mezzo forte) = 90, f (forte) = 120.

4. **Pulse [7 (CLOSE)] para cerrar la ventana Rhythm Setup.**
   Volverá a la pantalla RHYTHM PATTERN EDIT.

5. **Pulse [7 (STP REC)] para que aparezca una marca de verificación (✔).**
   Ahora está preparado para grabar por pasos.
   Proceda con la grabación por pasos, de la forma siguiente.
   - Utilice los botones del cursor para mover la posición en la que desea introducir una nota.
   - Se asignarán al teclado los tonos del set de percusión seleccionado en la pantalla RHYTHM GROUP. Utilice el teclado para introducir notas.
   - Pulse [3 (TIE)] para introducir un vínculo.
   - Pulse [4 (REST)] para introducir una pausa.
   - Para borrar una nota, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [7 (CLR NOTE)].
   - Para borrar todas las notas del paso actual, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [6 (CLR STEP)].
   - Para previsualizar el patrón que está introduciendo, pulse [5 (PREVU)] para visualizar una marca de verificación (✔).

MEMO
En un patrón, puede utilizar un máximo de dieciséis tonos de percusión.

6. **Cuando haya terminado de introducir, pulse [6 (EXIT)].**

Utilizar el dial y los botones para la entrada

Con este método, utilizará los botones del cursor para especificar el paso y el tono a introducir, y utilizará el dial VALUE o [DEC] [INC] para especificar la velocidad de la nota.

Este método resulta útil cuando está editando o modificando un patrón existente.

1. **En la pantalla RHYTHM PATTERN EDIT, pulse [7 (STP REC)] para borrar la marca de verificación (✔).**
   Proceda con la grabación por pasos, de la forma siguiente.
   - Utilice los botones del cursor para especificar el paso y el tono que desea introducir.
     * Al utilizar este método para la entrada, el teclado no se puede utilizar para especificar el tono. (A diferencia de la grabación por pasos, el teclado no introducirá las notas).
   - Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para introducir el valor de velocidad. Si gira el dial VALUE totalmente hacia la derecha (o si utiliza [INC] para subir el valor al máximo), puede introducir un vínculo.
   - También puede introducir un vínculo pulsando [3 (TIE)].
   - Para introducir una pausa, pulse [4 (REST)].
   - Para previsualizar el patrón que está introduciendo, pulse [5 (PREVU)] para visualizar una marca de verificación (✔).

MEMO
En un patrón, puede utilizar un máximo de dieciséis tonos de percusión.

2. **Cuando haya terminado de introducir, pulse [6 (EXIT)].**

Guardar un patrón de percusión (WRITE)

El patrón de percusión que ha creado es temporal, y lo perderá si desactiva el equipo o selecciona un patrón diferente. Si desea conservar el patrón que ha creado, guárdelo en la memoria interna.

1. **Después de crear un patrón de percusión en la pantalla RHYTHM PATTERN EDIT, pulse [EXIT] para acceder a la pantalla RHYTHM PATTERN.**

2. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá la pantalla RHYTHM PATTERN NAME.

3. **Asignar un nombre para el patrón de percusión.**

cf.

Para más detalles acerca de la asignación de un nombre, consulte la p.44.

4. **Cuando haya asignado el nombre, pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá una pantalla donde puede especificar el destino de almacenamiento.

5. **Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para seleccionar el destino de almacenamiento.**

6. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

7. **Pulse [7 (EXEC)] para guardar los datos.**

NOTA

Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

Crear un grupo de percusión

Además de utilizar los grupos de percusión que se entregan, puede crear los suyos propios.

1. **Pulse [RHYTHM PATTERN] hasta que se ilumine.**
   Aparecerá la pantalla RHYTHM GROUP.

2. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al número de grupo de percusión.**

3. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el grupo de percusión que desea editar.**

4. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [6 (GRP EDIT)].**
   Aparecerá la pantalla RHYTHM GROUP EDIT.

5. **Utilice [◄] [►] para seleccionar el patrón de percusión que desea editar.**

CONSEJO

Cuando se visualiza la pantalla RHYTHM GROUP EDIT, puede utilizar [▐◄] [►▌] para cambiar de grupo de percusión y [◄◄] [►►] para cambiar de patrón de percusión.

6. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar un parámetro.**

7. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**

Parámetro	Valores	Explicación
Pattern	U001–256, P001-256	Patrón de percusión que se reproducirá con el botón de función
Rhythm Set	USER: 001–032, PRST: 001–032, GM: 001–009, XP-A 001–, XP-B 001–	Set de percusión que se utilizará

MEMO

Para escuchar el patrón de percusión seleccionado, pulse [5 (PREVU)] para visualizar una marca de verificación (✔).

Para salir de la pantalla RHYTHM GROUP EDIT, pulse [6 (EXIT)].

Guardar un set de percusión que haya creado (WRITE)

El grupo de percusión que ha creado es temporal, y lo perderá si desactiva el equipo o selecciona otro grupo. Si desea conservar el grupo de percusión que ha creado, debe guardarlo en la memoria de usuario interna.

1. **En la pantalla RHYTHM GROUP EDIT, cree un grupo de percusión.**

2. **En la pantalla RHYTHM GROUP EDIT, pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá la pantalla RHYTHM GROUP NAME.

MEMO

También puede acceder a la pantalla RHYTHM GROUP NAME desde la pantalla RHYTHM GROUP manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [7 (WRITE)].

3. **Asignar un nombre al grupo de percusión.**

cf.

Para más detalles acerca de la asignación de un nombre, consulte la p.44.

4. **Cuando haya asignado un nombre, pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá una pantalla donde puede seleccionar el destino de almacenamiento.

5. **Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para seleccionar el destino de almacenamiento.**

6. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

7. **Pulse [7 (EXEC)] para guardar los datos.**

NOTA

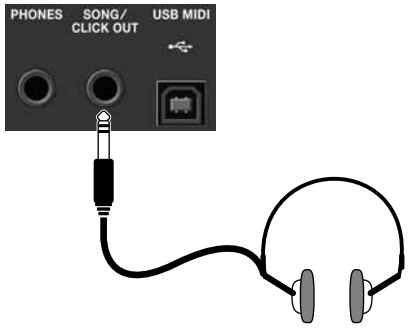
Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

MEMO

El ajuste del grupo de percusión se puede guardar como parte de cada performance. Pulse [WRITE] para guardar el ajuste en la performance (p.133).

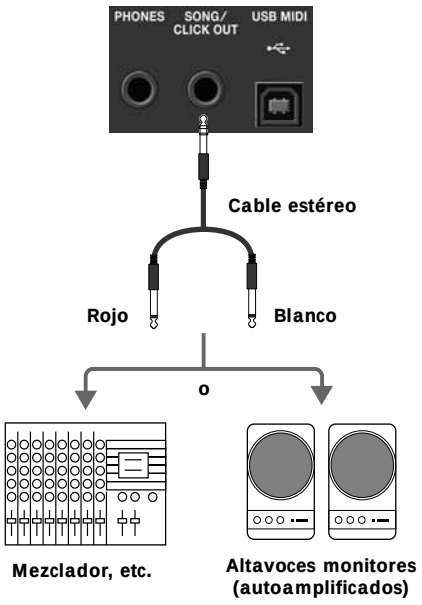
Reproducir un clic sincronizado con el tempo (jack SONG/CLICK OUT)

Al reproducir un archivo SMF, puede utilizar los auriculares conectados al jack SONG/CLICK OUT del panel posterior para controlar un sonido de clic.



Auriculares estéreo

Si está reproduciendo un archivo de audio (en lugar de una canción SMF), sólo se emitirá el sonido de la canción.



Esto resulta útil si alguien va a tocar la batería mientras utiliza el Song Player del JUNO-STAGE para reproducir una canción.

MEMO

Puede definir ajustes detallados para el volumen y el tono del sonido del clic que se emite desde el jack SONG/CLICK OUT, y además especificar lo que se emitirá desde el jack SONG/CLICK OUT. Para más detalles, consulte "[2 (CLICKOUT)]" (p. 151).

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [TAP TEMPO], puede acceder a una pantalla donde puede definir ajustes para el sonido de clic. Para más detalles acerca de los ajustes, consulte "Menú de sistema [5 (CLICK/PLAYER)]" (p. 151).

Capítulo 5. Aplicar efectos al sonido

Aplicar efectos

Cómo se gestionan los efectos en cada modo

Modo Patch (p.80)

En el modo Patch, puede aplicar multi-efectos (MFX), chorus y reverb a cada patch o set de percusión; se aplicará el mismo efecto a cada tono.

Ajustando la cantidad de señal que se envía desde cada tono a cada efecto, puede controlar la profundidad del efecto para cada tono.

Los ajustes de efecto del patch o del set de percusión que edite se perderán cuando seleccione un patch o un set de percusión diferente. Si desea conservar los ajustes editados, pulse [WRITE] para guardar los ajustes del patch o del set de percusión como un patch de usuario (p.97, p.123).

Modo Performance (p.82)

En el modo Performance, puede aplicar tres multi-efectos (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus y un reverb a cada performance.

Los tres multi-efectos, chorus y reverb pueden funcionar de acuerdo con los ajustes de efecto de la interpretación, o de acuerdo con los ajustes de efecto del patch o del set de percusión asignado a la parte especificada.

Además, los tres multi-efectos no sólo se pueden utilizar individualmente, sino también como una combinación de multi-efectos.

Los ajustes de efecto de una performance que edite se perderán cuando seleccione otra distinta. Si desea conservar los ajustes editados, pulse [WRITE] para guardar los ajustes de la performance como una performance de usuario (p.133).

cf.

"Acerca de los efectos" (p. 40) en el "Capítulo 1. Descripción general".

Activar/desactivar los efectos (Effect Switch)

Los efectos integrados del JUNO-STAGE se pueden activar/desactivar como un conjunto. Desactívelos cuando desee escuchar el sonido no procesado cuando crea un sonido, o cuando desee utilizar el procesador de efectos externos en vez de los efectos integrados.

NOTA

Los ajustes de activación/desactivación de los efectos no se pueden guardar.

1. **Pulse [EDIT].**

2. **Pulse [6 (EFFECT EDIT)] o utilice el dial VALUE o [◄] [►] para seleccionar "EFFECT EDIT" y, a continuación, pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla EFFECT ROUTING.

3. **Pulse [7 (SWITCH)].**
   Aparecerá la ventana EFFECT SWITCH.

(Pantalla de ejemplo en el modo Performance)

4. **Pulse [2 (MFX)]–[6 (REVERB)] para activar/desactivar cada efecto.**
   El efecto se activará/desactivará cada vez que pulse el botón.

5. **Para cerrar la ventana de ajuste, pulse [7 (CLOSE)] o [EXIT].**
   Volverá a la pantalla EFFECT ROUTING.

Definir ajustes de efectos

1. **En el modo apropiado, seleccione el patch o la performance al que desea aplicar los efectos.**

2. **Pulse [EDIT].**

3. **Pulse [6 (EFFECT EDIT)] o utilice el dial VALUE o [◄] [►] para seleccionar "EFFECT EDIT" y, a continuación, pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla EFFECT ROUTING.

4. **Pulse [2 (ROUTING)]–[6 (REVERB)] para seleccionar el efecto para el que desea definir ajustes.**
   Si está en el modo Performance y ha seleccionado [3 (MFX)], adicionalmente puede pulsar [2 (MFX1)]–[4 (MFX3)] para seleccionar el efecto que desea editar.

(Ejemplo de pantalla MFX1 en el modo Performance)

5. **Con el cursor situado en la línea superior de la pantalla, utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el tipo de efecto deseado.**

6. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar.**

7. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**

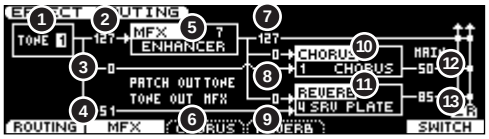
8. **Una vez haya acabado de editar, pulse [EXIT].**

Aplicar efectos en el modo Patch

En el modo Patch, puede utilizar un multi-efecto (MFX), un chorus y un reverb.

Flujo de señal y parámetros (EFFECT ROUTING)

A continuación, puede definir ajustes generales para los efectos, como el destino de salida y el nivel de varias señales.



cf. Para información sobre cómo definir ajustes, consulte la sección “Definir ajustes de efectos” (p. 79).

Parámetro		Intervalo	Explicación
❶	**Tone Select** (Rhythm Key Select)	1–4 (A0–C8)	El tono (tono de ritmo) a editar Si ha seleccionado un set de percusión, será Rhythm Key Select.
❷	**Tone Output Level**	0–127	Nivel de la señal enviada desde cada tono al destino especificado por Output Assign (❻)
❸	**Tone Chorus Send Level**	0–127	Nivel de la señal enviada desde cada tono al chorus
❹	**Tone Reverb Send Level**	0–127	Nivel de la señal enviada desde cada tono al reverb
❺	**MFX Type**	0–79	Tipo de multi-efecto a utilizar (seleccione uno de los 79 tipos) Para más información sobre cada multi-efecto, consulte “Parámetro de multiefectos (MFX1–3, MFX)” (p. 163).
❻	**Patch Output Assign** (Rhythm Output Assign)	MFX, L+R, L, R, TONE	Especifica cómo se emitirá el sonido no procesado del patch (set de percusión) Si ha seleccionado un set de percusión, será Rhythm Output Assign. **MFX:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También se pueden aplicar chorus y reverb después del multi-efecto. **L+R:** Salida en estéreo desde los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono desde el jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono desde el jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto **TONE:** Salida de acuerdo con los ajustes de cada tono
	Tone OUTPUT Assign	MFX, L+R, L, R	Especifica cómo se emitirá el sonido no procesado de cada tono **MFX:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También se pueden aplicar chorus y reverb después del multi-efecto. **L+R:** Salida en estéreo desde los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono desde el jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono desde el jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto * El ajuste especificado aquí es válido sólo si Patch Output Assign está ajustado a “TONE”. * Si Structure (p.99) está ajustado a TYPE 02–10, los ajustes para el tono 1 (3) seguirán los ajustes del tono 2 (4). (Esto se debe a que las salidas de los tonos 1 y 2 se combinan en el tono 2, y las salidas de los tonos 3 y 4 se combinan en el tono 4).
❼	**MFX Output Level**	0–127	Volumen del sonido procesado por el multi-efecto
❽	**MFX Chorus Send Level**	0–127	Cantidad de chorus aplicada al sonido procesado por el multi-efecto.
❾	**MFX Reverb Send Level**	0–127	Cantidad de reverb aplicada al sonido procesado por el multi-efecto.
❿	**Chorus Type**	0–3	Tipo de chorus **0 (OFF):** No se utilizarán Chorus/delay **1 (CHORUS):**Chorus **2 (DELAY):**Delay **3 (GM2 CHO):** GM2 chorus

Parámetro		Intervalo	Explicación
⓫	**Reverb Type**	0–5	Tipo de reverberación **0 (OFF):** No se utilizará reverb **1 (REVERB):** Reverberación básica **2 (SRV ROOM):** Reverberación que simula la reverberación de una sala en gran detalle **3 (SRV HALL):** Reverberación que simula la reverberación de una sala de conciertos en gran detalle **4 (SRV PLATE):** Simulación de eco de placa (un dispositivo de reverberación que utiliza una placa metálica) **5 (GM2 REV):** GM2 reverb
⓬	**Chorus Output Select**	MAIN, REV, M+R	Destino de salida del sonido procesado por el chorus **MAIN:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT **REV**: Salida en mono a reverb **M+R:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT y en mono a reverb
	Chorus Level	0–127	Volumen del sonido procesado por el chorus
⓭	**Reverb Level**	0–127	Volumen del sonido procesado por reverb

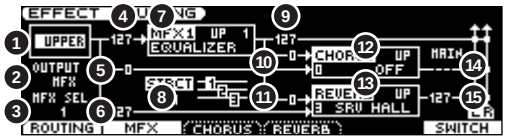
Aplicar efectos en el modo Performance

En el modo Performance, puede utilizar tres multi-efectos (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus y un reverb. Los tres multi-efectos, chorus y reverb pueden utilizar los ajustes de efecto de la performance, o los ajustes de efecto del patch o el set de percusión asignado a la parte especificada.

Además, los tres multi-efectos no sólo se pueden utilizar individualmente, sino también como una combinación de multi-efectos.

Flujo de señal y parámetros (EFFECT ROUTING)

A continuación, puede definir ajustes generales para los efectos, como el destino de salida y el nivel de varias señales.



cf.

Para información sobre cómo definir ajustes, consulte la sección “Definir ajustes de efectos” (p. 79).

* Los siguientes parámetros de ❼, ❾ – ⓫ se pueden editar para cada uno de los tres multi-efectos (MFX1–MFX3).

Parámetro		Intervalo	Explicación
❶	**Part Select**	UPPER (PART 1), LOWER (PART 2), PART 3–16	La parte para la que definir ajustes
❷	**Part Output Assign**	MFX, L+R, L, R, PAT	Especifica cómo se emitirá el sonido no procesado de cada parte **MFX:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También se pueden aplicar chorus y reverb después del multi-efecto. **L+R:** Salida en estéreo desde los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono desde el jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono desde el jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto **PAT:** Salida de acuerdo con los ajustes del patch o el set de percusión asignado a la parte
❸	**Part Output MFX Select**	1–3	Multi-efecto utilizado por la parte (seleccione uno de MFX 1–3)
❹	**Part Output Level**	0–127	Nivel de la señal enviada al destino especificado por Part Output Assign
❺	**Part Chorus Send Level**	0–127	Nivel de la señal enviada desde cada parte al chorus
❻	**Part Reverb Send Level**	0–127	Nivel de la señal enviada desde cada parte a reverb
❼	**MFX Source**	PRF, UP (P1), LO (P2), P3–P16	Ajustes del parámetro de multi-efectos utilizados por la performance **PRF:** Utilice los ajustes de multi-efectos de la performance. **UP (P1)–P16:** Utilice los ajustes de multi-efectos del patch o set de percusión asignado a la parte especificada
	MFX Type	0–79	Tipo de multi-efecto a utilizar (seleccione uno de los 79 tipos) Para más información sobre cada multi-efecto, consulte “Parámetro de multiefectos (MFX1–3, MFX)” (p. 163).
❽	**MFX Structure**	1–16	Especifica cómo se combinarán MFX 1–3 (p.86)
❾	**MFX Output Level**	0–127	Volumen del sonido procesado por el multi-efecto
❿	**MFX Chorus Send Level**	0–127	Cantidad de chorus aplicada al sonido procesado por el multi-efecto.
⓫	**MFX Reverb Send Level**	0–127	Cantidad de reverb aplicada al sonido procesado por el multi-efecto.

Parámetro		Intervalo	Explicación
⓬	**Chorus Source**	PRF, UP (P1), LO (P2), P3–P16	Ajustes del parámetro chorus utilizados por la performance **PRF:** Utilice los ajustes de chorus de la performance **UP (P1)–P16:** Utilice los ajustes de chorus del patch o set de percusión asignado a la parte especificada
	Chorus Type	0–3	Tipo de chorus **0 (OFF):** No se utilizarán Chorus/delay **1 (CHORUS):**Chorus **2 (DELAY):**Delay **3 (GM2 CHO):** GM2 chorus
⓭	**Reverb Source**	PRF, UP (P1), LO (P2), P3–P16	Ajustes del parámetro reverb utilizados por la performance **PRF:** Utilice los ajustes reverb de la performance **UP (P1)–P16:** Utilice los ajustes reverb del patch o set de percusión asignado a la parte especificada
	Reverb Type	0–5	Tipo de reverberación **0 (OFF):** No se utilizará reverb **1 (REVERB):** Reverberación básica **2 (SRV ROOM):** Reverberación que simula la reverberación de una sala en gran detalle **3 (SRV HALL):** Reverberación que simula la reverberación de una sala de conciertos en gran detalle **4 (SRV PLATE):** Simulación de eco de placa (un dispositivo de reverberación que utiliza una placa metálica) **5 (GM2 REV):** GM2 reverb
⓮	**Chorus Output Select**	MAIN, REV, M+R	Destino de salida del sonido procesado por el chorus **MAIN:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT **REV:** Salida en mono a reverb **M+R:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT y en mono a reverb
	Chorus Level	0–127	Volumen del sonido procesado por el chorus
⓯	**Reverb Level**	0–127	Volumen del sonido procesado por reverb

Si ha especificado un número de parte como MFX Source, Chorus Source o Reverb Source

Si especifica un número de parte como una fuente, de forma que se utilizarán los ajustes del patch o del set de percusión, estos ajustes se mostrarán en la pantalla de ajustes de efecto de la performance, y se pueden editar.

Si desea conservar los cambios realizados, pulse [WRITE] para guardar los ajustes del patch o del set de percusión (p.97, p.123). También tiene que guardar los ajustes de la performance (p.133).

Ajustes de multi-efectos (MFX 1–3)

Desde la pantalla EFFECT ROUTING (p.82), pulse [3 (MFX)] para acceder a la pantalla MFX.

Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el valor deseado.

Parámetro	Intervalo	Explicación
(MFX Type)	00: THRU– 79: VOCODER	Selecciona el tipo de multi-efectos utilizados por MFX. Seleccione “00: THRU” si no desea aplicar un multi-efecto.
Parámetros para cada tipo MFX	Editar los parámetros para el tipo de MFX seleccionado. Consulte “Parámetro de multiefectos (MFX1–3, MFX)” (p. 163).	

Controlar un multi-efecto mediante MIDI (MFX 1–3 CTRL)

En la pantalla MFX (p.84) (o en la pantalla MFX STRUCTURE (p.86), pulse [4 (CTRL)] si está en el modo Patch o [6 (CTRL)] si está en el modo Performance. Aparecerá la pantalla MFX CTRL.

Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para especificar el valor.

En el modo Performance, si pulsa [6 (CTRL)] una vez o más en la pantalla MFX CTRL podrá seleccionar el multi-efecto (MFX1, MFX2, o MFX3) que desea editar.

Control de multi-efectos

Para poder controlar el volumen o el tiempo de retardo del multi-efecto desde un dispositivo MIDI externo, normalmente deberá transmitir mensajes system exclusive (mensajes MIDI específicos del JUNO-STAGE). Sin embargo, los mensajes system exclusive son más complejos de configurar, y requieren la transmisión de una gran cantidad de datos.

Por este motivo, el JUNO-STAGE le permite utilizar cambios de control y otros mensajes comunes de MIDI para controlar los parámetros de multi-efectos más importantes.

Por ejemplo, puede utilizar la palanca pitch bend para controlar el grado de distorsión, o utilizar el tacto del teclado para cambiar el tiempo de retardo. Los parámetros que se pueden controlar de esta forma están predeterminados para cada tipo de multi-efecto; estos parámetros se indican con “#” en la lista de parámetros de “Parámetro de multiefectos (MFX1–3, MFX)” (p. 163).

El “control de multi-efecto” es la posibilidad de utilizar mensajes MIDI de esta forma, para controlar parámetros de multi-efectos a tiempo real. Puede especificar hasta cuatro asignaciones de control multi-efecto para cada MFX 1–3.

Para utilizar el control multi-efecto, deberá especificar qué mensajes MIDI (Source) controlará cada parámetro (Destination) y en qué cantidad (Sens).

CONSEJO

Como sustituto para el control multi-efecto, también puede utilizar matrix control (p.110) para controlar importantes parámetros de multi-efecto a tiempo real.

Parámetro	Intervalo	Explicación
Source (1–4) (Control Source)	OFF, CC01–31, CC33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL 1–4	Especifica el mensaje MIDI que controlará el parámetro de control MFX correspondiente. **OFF:** No se utilizará MFX. **CC01–31:** Número de controlador 1–31 **CC33–95:** Número de controlador 33-95 **PITCH BEND:** Pitch bend **AFTERTOUCH:** Aftertouch **SYS CTRL 1–4:** Utilice el controlador asignado por el ajuste de sistema Sys Ctrl 1–4 Source (p.148).
Destination (1–4) (Control Destination)	Consulte la sección "Parámetro de multiefectos (MFX1–3, MFX)" (p. 163)	Selecciona el parámetro de multi-efecto que se controlará con control source 1–4. El tipo de parámetros que se pueden seleccionar dependerá del tipo de multi-efecto seleccionado en MFX Type.
Sens (1–4) (Control Sensitivity)	-63–+63	Especifica la profundidad del control de multi-efecto. Especifique un valor positivo (+) si desea cambiar el valor del destino asignado en una dirección positiva (superior, hacia la derecha, más rápido, etc.), o especifique un valor negativo (-) si desea cambiar el valor en una dirección negativa (inferior, hacia la izquierda, más lento, etc.). Los valores superiores permitirán mayor control.
MFX Control Channel	1-16, OFF	Especifique el canal de recepción que se utilizará cuando utilice el control MFX para controlar el parámetro de multi-efecto a tiempo real, cuando MFX 1–3 Source (p.82) esté ajustado a "PRF". Déjelo en "OFF" si no está utilizando el control MFX. * Este parámetro no está disponible en el modo Patch.

MEMO

Un patch o un set de percusión contiene parámetros que especifican si pitch bend, el número de controlador 11 (expresión), y el número de controlador 64 (hold 1) se recibirán para cada tono o tono de percusión (p.112, p.124). Si estos ajustes están activados, la recepción de ese mensaje MIDI no sólo cambiará el ajuste del parámetro de destino asignado, sino que también aplicará los efectos pitch bend, expression o hold 1 correspondientes. Déjelos desactivados, si sólo quiere controlar el parámetro de multi-efecto.

MEMO

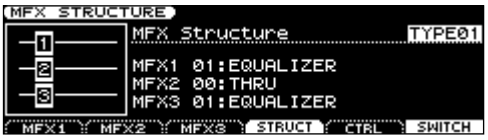
Una performance contiene parámetros que especifican si los mensajes MIDI específicos se recibirán para cada canal MIDI (p.138). Si desea utilizar el control multi-efectos, asegúrese de que la recepción está activada para el mensaje MIDI correspondiente. Si no se pueden recibir mensajes MIDI, el control de multi-efecto no funcionará.

Especificar cómo se combinan los multi-efectos (MFX STRUCTURE)

Puede especificar cómo se combinarán MFX 1–3.

MEMO

Este parámetro no existe en el modo Patch.

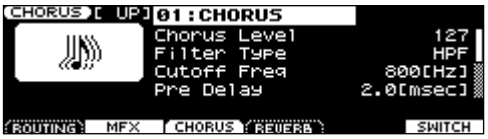


En la pantalla MFX (p.84) o la pantalla MFX CTRL (p.84), pulse [5 (STRUCT)] para acceder a la pantalla MFX STRUCTURE.

Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir el valor.

Parámetro	Intervalo	Explicación
MFX Structure	TYPE01–TYPE16	Especifica cómo se combinarán MFX 1–3
MFX1–3	00 (THRU)–79	Especifica el tipo de multi-efecto para cada MFX 1–3

Ajustes Chorus (CHORUS)



Desde la pantalla EFFECT ROUTING (p.80, p.82), pulse [4 (CHORUS)] para acceder a la pantalla CHORUS.

Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir el valor.

Parámetro	Intervalo	Explicación
(Chorus Type)	00:OFF– 03:GM2 CHORUS	Selecciona el tipo de chorus. Seleccione “00: OFF” si no desea aplicar chorus.
Parámetros para cada tipo de chorus	Defina los parámetros de cada tipo de chorus seleccionado. Consulte “Parámetros Chorus” (p. 190).	

Ajustes Reverb (REVERB)

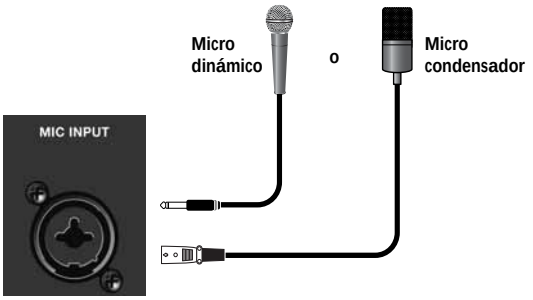
Desde la pantalla EFFECT ROUTING (p.80, p.82), pulse [5 (REVERB)] para acceder a la pantalla REVERB.

Utilice los botones del cursor para mover el cursor al parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir el valor.

Parámetro	Intervalo	Explicación
(Reverb Type)	00:OFF– 05:GM2 REVERB	Selecciona el tipo de reverberación. Seleccione “00: OFF” si no desea aplicar reverb.
Parámetros para cada tipo de reverb	Defina los parámetros del tipo de reverb seleccionado. Consulte “Parámetros Reverb” (p. 191).	

Capítulo 6. Interpretar con un micrófono

Conectar un micrófono



NOTA

Según la posición del micrófono con respecto a los altavoces, es posible que se produzca un feedback acústico (un sonido agudo o un acople). En este caso, proceda de la forma siguiente.

- Cambie la dirección del micrófono
- Aleje el micrófono de los altavoces
- Baje el volumen

Ajustar el volumen del micrófono

1. Gire el mando [MIC VOLUME] para ajustar el volumen del micrófono.

Aplicar reverberación al micrófono

1. Pulse MIC IN [REVERB] hasta que se ilumine.

MEMO

Puede realizar ajustes detallados para la reverberación que se aplica al micrófono. Consulte "Ajustes detallados para MIC INPUT (ajuste MIC Input)" (p. 154).

Utilizar un micrófono condensador

Si desea conectar un micrófono condensador que requiere el suministro de alimentación phantom, debe cambiar el ajuste de la alimentación phantom de la forma siguiente.

NOTA

- Debe desactivar el ajuste excepto cuando conecta un micrófono condensador que requiere alimentación phantom. Si suministra alimentación phantom a un micro dinámico puede provocar un funcionamiento incorrecto. Consulte el Manual del Usuario del micrófono referente a los detalles de los requisitos.
- Este ajuste no se puede guardar. Se desactivará la alimentación phantom cada vez que se active el JUNO-STAGE.

1. Gire el mando [VOLUME] hacia la izquierda a la posición "MIN".

2. Pulse [MENU].
Aparecerá la ventana del menú superior.

3. Utilice [▲] [▼] para seleccionar "2. Mic Input Setting", y pulse [ENTER].

4. Utilice los botones del cursor para mover el cursor a "Phantom Power".

5. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para activar el ajuste.

Utilizar el Vocoder

El JUNO-STAGE utiliza MFX para simular un vocoder.

1. Pulse [PATCH] hasta que se ilumine.
Entrará en el modo Patch.

2. Seleccione "PRST 1027 VOCODER Ens" como patch.
Para más detalles acerca de cómo seleccionar un patch, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45).

3. Mientras toca el teclado, vocalice en el micrófono.

NOTA

El vocoder se aplica al sonido del micrófono. No hay sonido si sólo toca el teclado sin vocalizar en el micrófono.

MEMO

Incluso para un patch diferente del PRST1027, puede aplicar el efecto vocoder al seleccionar "79: VOCODER" como efecto.

Cambiar los ajustes Vocoder

1. Seleccione "PRST 1027 VOCODER Ens" como patch.

2. Pulse [EDIT].

3. Pulse [6 (EFFECT EDIT)] o utilice el dial VALUE para seleccionar "EFFECT EDIT," y a continuación pulse [ENTER].

4. Pulse [3 (MFX)].
Aparecerá la pantalla MFX. En este caso, "79: VOCODER" se seleccionará para MFX.

5. Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar.

6. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.

Parámetro	Valores	Explicación
Mic Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad de entrada del micrófono.
Synth Level	0–127	Ajusta el nivel de entrada del instrumento.
Mic Mix	0–127	Ajusta la cantidad de sonido del micrófono añadido a la salida del vocoder.
Level	0–127	Ajusta el nivel de volumen del sonido que ha pasado a través del vocoder.

MEMO

Si desea guardar los ajustes editados, guarde el patch como un patch de usuario. Para más detalles, consulte "Guardar un patch que haya creado ([WRITE])" (p. 97).

CONSEJO

Para acceder a la pantalla de ajustes MIC INPUT (p.154), mantenga pulsado [SHIFT] y pulse MIC IN [REVERB]. Si ajusta "Modo MIC" a "VOCODER ONLY" en la pantalla de ajuste MIC INPUT, el sonido del micrófono se emitirá sólo después de seleccionar "79: VOCODER" como efecto.
Esto es útil cuando desea evitar emitir un sonido no deseado del micrófono, por ejemplo, cuando interprete en directo.

Capítulo 7. Conectar un dispositivo MIDI externo

Acerca de MIDI

MIDI (Interface Digital de Instrumentos Musicales) es una especificación estándar que permite transferir datos musicales entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Si está conectado un cable MIDI entre dispositivos equipados con conectores MIDI, puede reproducir múltiples dispositivos desde un único teclado MIDI, interpretar en grupo utilizando múltiples instrumentos MIDI, programar los ajustes para que cambien automáticamente mientras avanza la canción, y mucho más.

Acerca de los conectores MIDI

El JUNO-STAGE está equipado con los dos tipos siguientes de conectores MIDI, cada uno con la siguiente función.

Conector MIDI IN

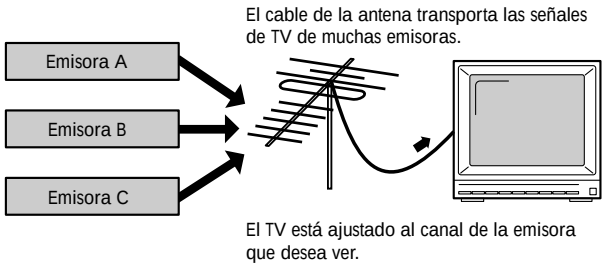
El conector recibe los mensajes MIDI enviados desde un dispositivo MIDI externo. Cuando el JUNO-STAGE recibe los mensajes MIDI, puede responder reproduciendo notas, cambiando sonidos, etc.

Conector MIDI OUT

Este conector transmite mensajes MIDI a un dispositivo MIDI externo. Utilícelo cuando desee controlar un dispositivo MIDI externo.

Canales MIDI y generadores de sonido multitímbrico

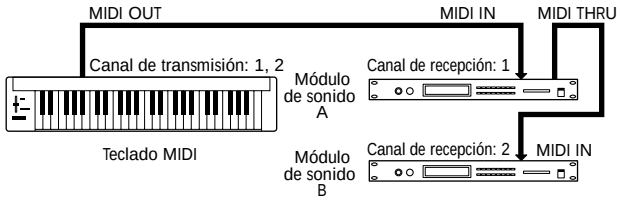
MIDI puede transmitir flujos múltiples de datos de interpretación mediante un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de los canales MIDI. Los canales MIDI permiten que un dispositivo de recepción se centre sólo en los mensajes pensados para el mismo, y no en los mensajes pensados para otro dispositivo. De alguna manera, los canales MIDI son parecidos a los canales de televisión. Si cambia el canal de recepción de un equipo de televisión, podrá ver los programas que se transmiten desde diferentes emisoras. Esto se debe a que el televisor elige sólo los datos deseados desde la variedad de datos que se están emitiendo. De la misma forma, MIDI también permite que un dispositivo distinga y utilice sólo los datos entrantes que se le transmiten.


El cable de la antena transporta las señales de TV de muchas emisoras.
Emisora A
Emisora B
Emisora C
El TV está ajustado al canal de la emisora que desea ver.

Existen dieciséis canales MIDI: 1–16. Normalmente se ajusta el dispositivo de recepción para recibir sólo los canales que necesita recibir.

Ejemplo:

Ajuste el dispositivo de transmisión para transmitir en el canal 1 y el canal 2, ajuste el módulo A para recibir sólo el canal 1, y ajuste el módulo de sonido B para recibir sólo el canal 2. Con esta configuración, puede crear un grupo en el que el módulo A reproduce un sonido de guitarra mientras el módulo B reproduce un sonido bajo.



Puede utilizar hasta dieciséis canales al utilizar el JUNO-STAGE como módulo de sonido. Los módulos de sonido que pueden recibir varios canales de datos simultáneamente y reproducir diferentes sonidos en cada canal se denominan módulos de sonido multitímbricos.

GM

GM (General MIDI) es un conjunto de recomendaciones que permite estandarizar las capacidades MIDI de los módulos de sonido entre los fabricantes. Los módulos de sonido o los datos de música que satisfacen el estándar GM llevan el logotipo GM (GENERAL MIDI). Se pueden reproducir datos de música con el logotipo GM en cualquier módulo de sonido que incorpore el logotipo GM, y producirán esencialmente la misma interpretación musical.

GM2

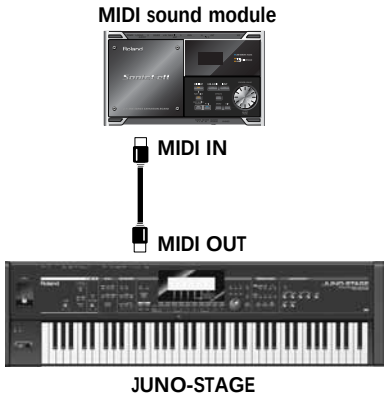
GM2 (GENERAL MIDI2) es un conjunto de recomendaciones que son cada día más compatibles con las recomendaciones GM originales, y permite un nivel de expresión y compatibilidad musical más elevada. Abarca asuntos que no abarcaban las recomendaciones GM originales, como las formas de editar sonidos y cómo se deben gestionar los efectos. También amplía los sonidos disponibles.

Los módulos de sonido compatibles con GM2 reproducirán correctamente los datos de música que incorporen el logotipo GM o GM2. El GM original, que no incluye las mejoras GM2, algunas veces se llama “GM1” para distinguirlo del conjunto de recomendaciones más nuevo.

Utilizar el JUNO-STAGE como un teclado maestro (Modo del controlador MIDI)

Puede conectar los dispositivos MIDI externos al conector MIDI OUT de JUNO-STAGE, y utilizar el JUNO-STAGE para controlar los dispositivos MIDI conectados.

Ejemplo de conexión



1. **Pulse [MIDI CONTROLLER] hasta que se ilumine.**

   Aparecerá la pantalla MIDI CONTROLLER, y el JUNO-STAGE estará en el modo MIDI Controller.

   Al pulsar uno de los botones [0]–[9], se transmitirá el mensaje program change asignado al botón.

   Puede girar los mandos SOUND MODIFY para transmitir mensajes control change.

2. **Para salir del modo MIDI controller, pulse [MIDI CONTROLLER] hasta que se apague.**

NOTA

El controlador D Beam y [S1] [S2] no funcionarán cuando esté en el modo MIDI controller.

Especificar el canal de transmisión

Ajuste el canal de transmisión del JUNO-STAGE para que coincida con el canal que utiliza el dispositivo MIDI externo para la recepción.

1. **En la pantalla MIDI CONTROLLER, utilice los botones del cursor para mover el cursor al valor "MIDI Ch".**

2. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**
   Intervalo: 1–16

MEMO

Para más información sobre cómo ajustar el canal de recepción del dispositivo MIDI externo, consulte el Manual del Usuario.

Ajustes detallados en el modo MIDI Controller

MEMO

Puede ajustar el teclado a los modos Split (p.51) o Dual (p.51) incluso en el modo MIDI controller. Al tocar el teclado, los datos de interpretación de las partes Upper y Lower se transmitirán en los canales MIDI asignados a cada uno. Las operaciones de los botones [0]-[9] o de los mandos SOUND MODIFY se enviarán al canal MIDI de la parte indicada por KNOB.

MEMO

Los números de nota transmitidos en el modo MIDI controller se determinan con la tecla pulsada, el ajuste transpose (p.52), y el ajuste octave shift (p.52) que especifique en el modo MIDI controller.

MEMO

Puede utilizar las funciones arpeggio (p.60) y chord memory (p.64) cuando esté en el modo MIDI Controller.

1. **En la pantalla MIDI CONTROLLER, utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar.**

2. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**

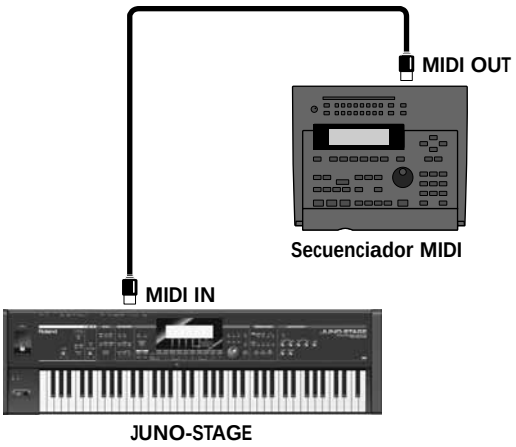
Parámetro	Explicación	Intervalo
Local Sw	Especifica si los mensajes MIDI se enviarán al generador de sonido interno propio del JUNO-STAGE cuando utilice el JUNO-STAGE.	OFF, ON
MIDI Ch	Especifica el canal en el que se transmitirán los mensajes MIDI.	1–16
Botón	Selecciona el número del botón al que se asignará MSB, LSB, y PC.	0–9
PC	El número Program Change que se transmite	1–128
MSB	MSB que se transmite	0–127, OFF (Si especifica "OFF", el LSB también estará en OFF).
LSB	LSB que se transmite	0–127, OFF (Si MSB está en "OFF", esto también estará automáticamente en "OFF".)
Knob	Selecciona el mando SOUND MODIFY para el que realizará una asignación del controlador.	ATTACK, RELEASE, EQ LOW, EQ HIGH, REVERB, CUTOFF, RESONANCE

Parámetro	Explicación	Intervalo
(Control Change)	Especifica la asignación del controlador para el mando SOUND MODIFY seleccionado.	CC01–31, CC33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH

3. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE].

Tocar el JUNO-STAGE desde un dispositivo MIDI externo

Conexiones de ejemplo con un dispositivo MIDI externo



Ajustar el canal de recepción

Debe hacer coincidir el canal de transmisión del dispositivo MIDI externo con el canal de recepción del JUNO-STAGE.

Ahora explicaremos cómo realizar los ajustes para tocar el JUNO-STAGE en el modo Patch.

1. Pulse [MENU].

2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar "1. System", y pulse [ENTER].

3. Pulse [4 (MIDI/SYNC)].

4. Pulse [2 (General)].

5. Utilice [▲] [▼] para seleccionar "Kbd Patch Rx/Tx Channel".

6. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.
Intervalo: 1–16

Ajustar Receive Switch de Program Change

A continuación, se explica cómo activar receive switch para los mensajes program change y bank select. Con los ajustes originales, ambos estarán en "ON".

1. Pulse [MENU].

2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar "1. System" y pulse [ENTER].

3. Pulse [4 (MIDI/SYNC)].

4. Pulse [4 (RX)].

5. Utilice los botones del cursor para seleccionar "Receive Program Change" o "Receive Bank Select".

6. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para activar cada uno de ellos.

7. Para guardar los ajustes, pulse [WRITE].
Si decide no guardar los cambios realizados, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

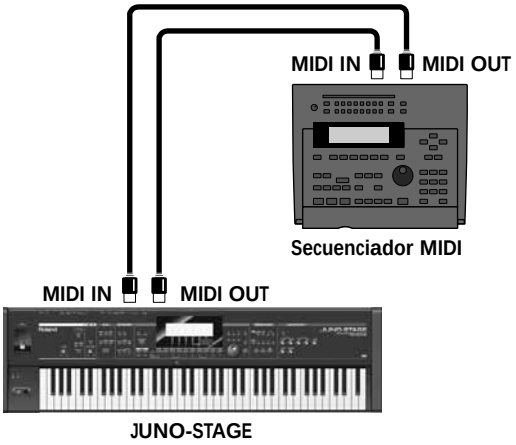
MEMO
Para más detalles acerca de estos ajustes, consulte "[4 (RX)]" (p. 151).

MEMO
Para más información acerca de cómo ajustar el canal de transmisión del dispositivo MIDI externo, consulte el Manual del Usuario.

MEMO
Si utiliza el JUNO-STAGE en el modo Performance, también tendrá que definir los ajustes en la pantalla MIDI FILTER para especificar los ajustes "Rx (Receive Switch)", "PC (Receive Program Change)" y "BS (Receive Bank Select)" para cada parte (p.138), además de los ajustes descritos anteriormente.

Sincronizar con un dispositivo MIDI externo

Ejemplo de conexión



1. **Pulse [MENU].**
2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "1. System", y pulse [ENTER].**
3. **Pulse [4 (MIDI/SYNC)].**
4. **Pulse [5 (SYNC)].**
5. **Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar.**
6. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**

Parámetro	Intervalo	Explicación
Sync Mode	MASTER, SLAVE, REMOTE	Especifica la señal según la que funcionará el JUNO-STAGE. **MASTER:** El JUNO-STAGE será el maestro. Seleccione este ajuste cuando utilice el JUNO-STAGE solo, sin sincronizarlo con otro dispositivo. **SLAVE:** El JUNO-STAGE será un dispositivo esclavo. Seleccione este ajuste cuando desee utilizar el JUNO-STAGE de acuerdo con los mensajes MIDI Clock recibidos desde un dispositivo externo. **REMOTE:** El JUNO-STAGE seguirá los mensajes Play, Continue, y Stop MIDI de un dispositivo externo, pero funcionará según su propio ajuste de tempo.
Sync Output	OFF, ON	Si está activado (ON), los mensajes MIDI relacionados con la sincronización (MIDI Clock, Start, Continue, Stop) se transmitirán al dispositivo MIDI externo.
Tempo Override	OFF, ON	Si está activado (ON), el tempo cambiará al ajuste "Recommended Tempo" de la performance al cambiar de performance.

7. **Para guardar los ajustes, pulse [WRITE].**

Transmitir datos de sincronización

Si desea sincronizar un dispositivo MIDI externo con el funcionamiento del JUNO-STAGE, realice los siguientes ajustes.

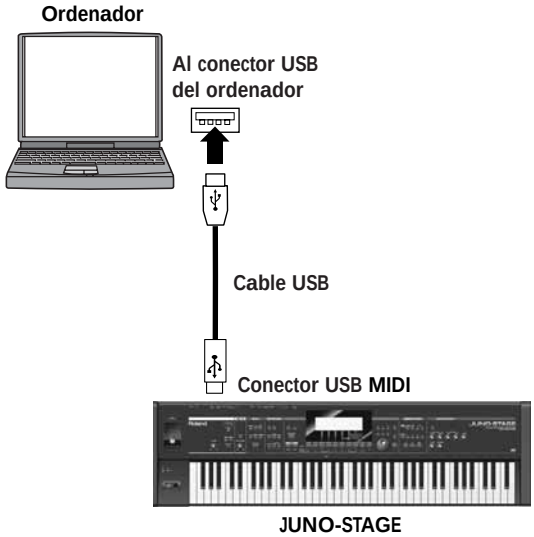
Parámetro	Valor
Sync Mode	MASTER
Sync Output	ON

Intercambiar mensajes MIDI con el ordenador

Si utiliza un cable USB disponible en el mercado para conectar el conector USB MIDI del panel posterior del JUNO-STAGE a un conector USB del ordenador, podrá realizar lo siguiente.

- El SMF reproducido por el software compatible con MIDI puede sonar mediante el JUNO-STAGE.
- Los mensajes MIDI se pueden intercambiar entre el JUNO-STAGE y el software secuenciador, lo que permite producir y editar música de forma sofisticada.

Ejemplo de conexión



NOTA

Para más detalles sobre los requisitos de funcionamiento, consulte el sitio web de Roland.

Puede acceder a esta información a través del sitio web de Roland

http://www.roland.com/

NOTA

En función del tipo de ordenador, es posible que esto no funcione

correctamente.

Para más detalles sobre los sistemas operativos compatibles, consulte el sitio web de Roland.

Nota

- Antes de realizar conexiones a otros equipos, debe minimizar el volumen en todos los equipos y desactivarlos por orden para evitar un funcionamiento incorrecto y/o daños en los altavoces u otros dispositivos.
- Sólo los datos MIDI se pueden transmitir o recibir con USB.
- No se incluye ningún cable USB. Consulte el distribuidor donde ha adquirido el JUNO-STAGE.
- Active el JUNO-STAGE antes de iniciar la aplicación MIDI en el ordenador. No active ni desactive el JUNO-STAGE mientras la aplicación MIDI se esté ejecutando.

Instalar el controlador USB

MEMO

Debe instalar el controlador USB si desea utilizar el software facilitado en el CD-ROM que se incluye.

El controlador se incluye en el CD-ROM (JUNO-STAGE Editor CD) incluido. También puede descargarlo desde el sitio web de Roland.

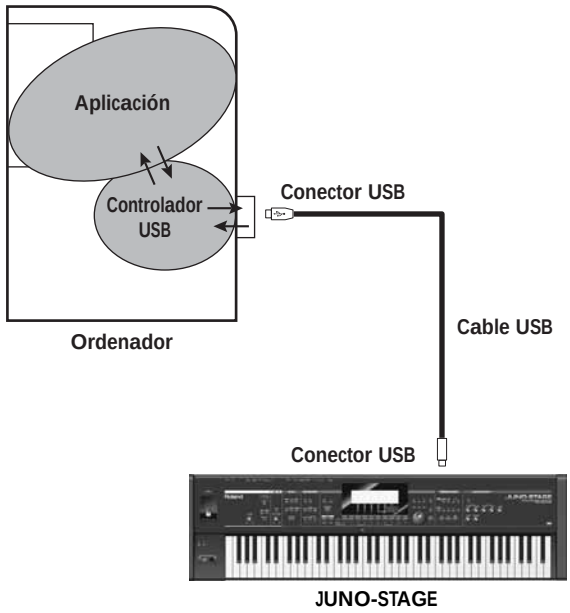
Sitio web de Roland:
http://www.roland.com/

El controlador correcto y el procedimiento de instalación dependerán del sistema que utilice. Lea atentamente el archivo Readme del CD-ROM antes de proceder.

¿Qué es el controlador USB MIDI?

El controlador USB MIDI es un software que pasa datos entre la aplicación del ordenador (por ejemplo, un software secuenciador) y el JUNO-STAGE cuando el ordenador y el JUNO-STAGE están conectados mediante un cable USB.

El controlador USB pasa los datos de la aplicación al JUNO-STAGE, y vice-versa.



Especificar el controlador USB

A continuación, se explica cómo especificar el controlador USB que se utilizará cuando el JUNO-STAGE está conectado al ordenador mediante el conector USB MIDI.

NOTA

Si desea cambiar este ajuste, desconecte el cable USB antes de hacerlo.

1. **Pulse [MENU].**
2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "1. System", y pulse [ENTER].**
3. **Pulse [2 (GENERAL)].**
4. **Pulse [2 (COMMON)].**
5. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor a "USB Driver".**
6. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para especificar el controlador.**

Parámetro	Valor	Explicación
Controlador USB	VENDER	Selecciónelo si desea utilizar un controlador USB del CD-ROM incluido o un controlador USB descargado del sitio web de Roland.
	GENERIC	Selecciónelo si desea utilizar el controlador USB genérico que se facilita con el sistema operativo del ordenador.

Aparecerá un mensaje de confirmación.

Pulse [7 CLOSE] para volver a la pantalla anterior.

7. Pulse el botón [7 (WRITE)].

8. Desactive el equipo, y actívelo de nuevo.

NOTA

Si cambia el ajuste "USB Driver", debe desactivar el equipo, y a continuación activarlo de nuevo para que el JUNO-STAGE funcione correctamente.

Utilizar el JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor

El software JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor incluido le ayudará a disfrutar todo el potencial del JUNO-STAGE.

JUNO-STAGE Editor le permite utilizar el ordenador para editar los sonidos y otros ajustes del JUNO-STAGE. Los parámetros se pueden asignar a deslizadores y mandos en la pantalla del ordenador, permitiéndole editar eficientemente en un modo gráfico.

JUNO-STAGE Librarian es un software que le permite gestionar los parámetros del JUNO-STAGE como una biblioteca en el ordenador, permitiendo una gestión eficiente de patches, sets de percusión y performances.

Playlist Editor es un software que le permite crear listas de reproducción para Song Player (p.68).

Instalar el JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor en el ordenador

Lea atentamente el archivo Readme del CD-ROM "JUNO-STAGE Editor CD" que se incluye con el JUNO-STAGE, e instale el JUNO-STAGE Editor/Librarian/Playlist Editor como se indica.

Usuarios de Windows

Consulte "Readme_E.txt" en el CD-ROM "JUNO-STAGE Editor CD"

Usuarios de Macintosh

Consulte "Readme_E.txt" en el CD-ROM "JUNO-STAGE Editor CD"

Realizar las conexiones

1. Ajuste la selección del controlador USB a "VENDER".

Consulte "Especificar el controlador USB" (p. 92).

2. Utilice un cable USB (debe adquirirlo por separado) para conectar el JUNO-STAGE al ordenador.

Consulte el ejemplo de conexión (p.91).

Capítulo 8. Edición detallada para patches

"Editar" es el proceso de modificar los valores de los diferentes ajustes del JUNO-STAGE (parámetros). Este capítulo explica el procedimiento para la edición de patches, y cómo funcionan los parámetros del patch.

Los patches del JUNO-STAGE se organizan en tres grupos: Usuario, predefinido y GM. También puede instalar hasta dos tarjetas de ampliación de ondas (serie SRX; debe adquirirla por separado).

Están disponibles los siguientes grupos de patch.

USER

Es un grupo de patches reescribibles dentro del JUNO-STAGE. Los patches creados se pueden guardar en este grupo. Cuando se entrega el JUNO-STAGE, este grupo ya contiene 256 patches.

PRST (preset)

Es un grupo de patches no reescribibles dentro del JUNO-STAGE. Aunque estos patches no pueden reescribirse, puede editar los ajustes del patch seleccionado y guardar los ajustes modificados en el grupo de patches de usuario.

GM (GM2)

Éste es un grupo de patches no reescribibles compatibles con GM2, un grupo de recomendaciones que proporciona compatibilidad en fabricantes y modelos. Aunque estos patches no pueden reescribirse, puede modificar los ajustes del patch seleccionado y guardar los ajustes modificados en el grupo de patches de usuario. Este grupo contiene 256 patches.

XP-A, B (tarjeta de ampliación de ondas instalada en la ranura EXP A o B)

Estos grupos permiten utilizar patches en una tarjeta de ampliación de ondas instalada en la ranura EXP A o B. Aunque estos patches no pueden reescribirse, puede modificar los ajustes del patch seleccionado y guardar los ajustes modificados en el grupo de patches de usuario. El número de patches de cada grupo dependerá de la tarjeta de ampliación de ondas que esté instalada.

NOTA

Los patches XP-A y B no pueden seleccionarse a menos que haya instalado una tarjeta de ampliación de ondas de la serie SRX (debe adquirirla por separado) en la ranura correspondiente.

Cómo editar un patch

Puede crear un nuevo patch editando un patch existente.

Un patch consta de hasta cuatro "tonos". Antes de editar un patch, debería escuchar cada tono individualmente para familiarizarse con el papel que juega al crear el sonido global del patch.

Cuatro consejos al crear patches

- **Seleccione un patch que se aproxime a lo que tiene en mente (p.45)**

  Cuando intenta crear un nuevo patch, resulta difícil progresar si simplemente selecciona un patch antiguo y empieza a realizar cambios a ciegas. Es importante empezar seleccionando un patch que sea similar a lo que piensa crear.

- **Decida qué tonos utilizará (p.95)**

  Al crear un patch, es importante decidir qué tonos va a utilizar. En la pantalla EDIT, utilice los ajustes Tone Switch 1–4 para especificar si cada tono sonará (activado), o no (desactivado). También es importante desactivar los tonos innecesarios para conservar la polifonía.

- **Comprobar el ajuste de estructura (p.99)**

  El parámetro Structure es muy importante; especifica cómo se combinarán los cuatro tonos. Antes de empezar a editar los tonos realmente, debe entender la relación entre los tonos.

- **Desactive los efectos (p.79)**

  El JUNO-STAGE contiene una amplia gama de efectos, que permiten procesar el sonido de formas sofisticadas. Los efectos tienen un gran impacto en el sonido, y simplemente desactivando los efectos se producirá una impresión totalmente distinta. Al desactivar los efectos podrá oír el sonido del propio patch, y así podrá escuchar más fácilmente el resultado de los cambios realizados. En algunos casos, editar los ajustes del efecto puede ser suficiente para crear el sonido que desea.

Editar en una pantalla gráfica (ZOOM EDIT)

La pantalla ZOOM EDIT le permite editar utilizando una pantalla gráfica de parámetros importantes que se editan frecuentemente.

MEMO

Para más información acerca de estos parámetros, consulte la p.98 y siguientes.

1. En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el patch que desea editar.

Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

MEMO

Si desea crear un patch desde cero en lugar de empezar por uno existente, ejecute la operación Initialize (p.96).

2. Pulse [EDIT].

3. Pulse [3 (PATCH EDIT)] o utilice el dial VALUE para seleccionar "PATCH EDIT," y a continuación pulse [ENTER].
Aparecerá la pantalla ZOOM EDIT.

4. Utilice [2]–[5] para seleccionar la pantalla de edición deseada.
Pulsando [6 (PAGE)], puede cambiar entre las pantallas [2]–[5].

Botón	Pantalla
[2 (PCH ENV)]	PITCH ENVELOPE (p.105)
[3 (TVF PRM)]	TVF PARAMETER (p.106)
[4 (TVF ENV)]	TVF ENVELOPE (p.107)
[5 (TVA ENV)]	TVA ENVELOPE (p.109)
[6 (PAGE ↓)] [6 (PAGE ↑)]	
[2 (STRUCT)]	STRUCTURE (p.99)
[3 (LFO 1)]	LFO 1 (p.113)
[4 (LFO 2)]	LFO 2 (p.113)
[5 (STEPLFO)]	STEP LFO (p.115)

5. Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar.

6. Pulse [TONE SWITCH / SELECT] hasta que se ilumine y utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el tono que desea editar.

- **Para editar simultáneamente el mismo parámetro para múltiples tonos**
  Pulse simultáneamente TONE SELECT [1]–[4] correspondientes a los tonos que desea editar, hasta que se iluminen en rojo.
- **Para activar / desactivar los tonos**
  Pulse TONE SWITCH [1]–[4] para activar / desactivar cada tono.

7. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.
Si ha seleccionado más de un tono para editar, todos estos tonos se ajustarán al mismo valor.

MEMO
En PRO EDIT (p.95), puede editar mientras conserva las diferencias relativas entre los tonos.

8. Repita los pasos 4–7 para editar el patch de la forma deseada.

9. Si desea guardar los cambios realizados, pulse [WRITE]. (p.97).
Si decide no guardar los cambios, pulse [EXIT] para salir de la pantalla ZOOM EDIT.
Si sale de la pantalla ZOOM EDIT sin guardar, se visualizará "*" en la pantalla PATCH PLAY del modo Patch.

NOTA
Si desactiva el equipo o si selecciona un sonido diferente cuando se visualiza "*", los ajustes de patch editados se perderán.

Visualizar y editar todos los parámetros (PRO EDIT)

Muestra los parámetros de ZOOM EDIT, y además le permite editar con más detalle.

MEMO
Para información acerca de estos parámetros, consulte la p.98 y siguientes.

1. En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el patch que desea editar.
Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

MEMO
Si desea crear un patch desde cero sin utilizar un patch existente, ejecute la operación Initialize (p.96).

2. Pulse [EDIT].

3. Pulse [3 (PATCH EDIT)] o utilice el dial VALUE para seleccionar "PATCH EDIT," y a continuación pulse [ENTER].
Aparecerá la pantalla ZOOM EDIT.

4. Pulse [7 (PRO EDIT)].
Aparecerá la pantalla PRO EDIT.

5. Utilice [3 (GRP ↑)] [4 (GRP ↓)] para cambiar entre los grupos de parámetros.

CONSEJO
Como alternativa, puede cambiar entre los grupos de parámetros pulsando [2 (GRP LIST)] para acceder a la ventana del menú Patch Pro Edit, y a continuación utilizando el dial VALUE, [DEC] [INC], o [▲] [▼] para seleccionar el grupo de los parámetros, y pulsando [ENTER].

6. Utilice los botones del cursor para seleccionar un parámetro.

7. Pulse [TONE SWITCH / SELECT] hasta que se ilumine y utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el tono que desea editar.

- **Para editar el mismo parámetro de varios tonos simultáneamente**
  Pulse simultáneamente los botones TONE SELECT [1]–[4] para los tonos que desea editar, hasta que se iluminen en rojo.
- **Para activar / desactivar los tonos**
  Pulse TONE SWITCH [1]–[4] para activar / desactivar los tonos.
  Editará los tonos para los que se muestra una marca de verificación (✔) para los números de tono de la parte superior derecha de la pantalla.

8. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.
Si ha seleccionado más de un tono para editar, los valores cambiarán mientras se preservan sus diferencias relativas.

9. **Repita los pasos 5-8 para editar los parámetros de la forma deseada.**

10. **Si desea guardar los ajustes modificados, pulse [WRITE] (p.97).**
Si decide no guardar los cambios realizados, pulse [EXIT] para salir de la pantalla PRO EDIT.

Si sale de la pantalla PRO EDIT sin guardar, se visualizará un "*" en la pantalla PATCH PLAY del modo Patch.

NOTA

Si desactiva el equipo o si selecciona un sonido diferente cuando se visualiza "*", los ajustes de patch editados se perderán.

Inicializar un patch

Aquí se explica cómo recuperar (inicializar) los valores predeterminados de los ajustes del patch seleccionado.

NOTA

La inicialización afectará sólo al patch seleccionado. Si desea recuperar el estado original de fábrica de todos los ajustes, ejecute Factory Reset (p.155).

1. **En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el patch de usuario que desea inicializar.**

Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

2. **Pulse [EDIT].**

3. **Pulse [3] o utilice el dial VALUE para seleccionar "PATCH EDIT", y pulse [ENTER].**
Aparecerá la pantalla ZOOM EDIT.

4. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [6 (INIT)].**
Aparecerá un mensaje de confirmación.

Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

5. **Pulse [7 (EXEC)] para inicializar el patch.**

Copiar ajustes del patch (Tono)

Aquí se explica cómo copiar los ajustes de tono de un patch deseado al patch seleccionado.

1. **En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el patch de usuario de destino de la copia.**

Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

2. **Pulse [EDIT].**

3. **Pulse [3] o utilice el dial VALUE para seleccionar "PATCH EDIT", y pulse [ENTER].**
Aparecerá la pantalla ZOOM EDIT.

4. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [7 (TONE CPY)].**
Aparecerá la ventana Patch Tone Copy.

5. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el grupo, número y tono "Source (origen de la copia)" deseado.**
Si pulsa [5 (COMPR)] para aplicar una marca de verificación (✔), podrá reproducir el patch de origen de la copia (función Compare).

6. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor, y seleccione el tono "Destination (destino de la copia)".**

7. **Pulse [7 (EXEC)].**
Aparecerá un mensaje de confirmación.

Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

8. **Pulse [7 (EXEC)] para ejecutar la copia.**

Función Compare

Al copiar tonos de patch o guardar patches, suele resultar útil utilizar la función Compare.

Si desea escuchar el patch de origen de la copia (o de destino del almacenamiento), pulse [5 (COMPR)] para aplicar una marca de verificación (✔); ahora puede utilizar el teclado para reproducir el patch de origen de la copia (o de destino del almacenamiento).

* El patch puede sonar ligeramente diferente que al reproducirlo con la función Compare.

Guardar un patch que haya creado ([WRITE])

Los cambios realizados son temporales, y los perderá si desactiva el equipo o selecciona otro patch. Si desea conservar el patch modificado, debe guardarlo en la memoria de usuario interna.

Al editar los ajustes de un patch en el modo Patch, aparecerá un "*" en la pantalla PATCH PLAY.

Si ha editado un patch en el modo Performance, también debería guardar la interpretación después de guardar el patch (p.133).

NOTA

Cuando guarde, los datos que antes ocupaban el destino de almacenamiento se reemplazarán.

1. **Edite un patch.**

2. **Pulse [WRITE].**
   Aparecerá la pantalla PATCH NAME.
   Si está en el modo Performance, aparecerá la pantalla WRITE MENU. Si pulsa [3 (PAT/RHY)] accederá a la pantalla PATCH NAME.

3. **Asignar un nombre al patch.**
   Para más detalles acerca de la asignación de un nombre, consulte la p.44.

4. **Cuando haya asignado un nombre, pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá una pantalla, que le permitirá seleccionar el destino de almacenamiento.

5. **Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para seleccionar el número de patch del destino de almacenamiento.**
   Si pulsa [5 (COMPR)] para aplicar una marca de verificación (✔), podrá reproducir el patch de destino de almacenamiento (función Compare).

6. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

7. **Pulse [7 (EXEC)] para guardar el patch.**

NOTA

Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

Nota al seleccionar una forma de onda

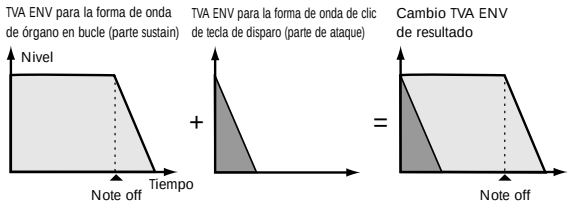
El JUNO-STAGE utiliza formas de onda PCM complejas como base de los sonidos. Por este motivo, debe tener en cuenta que si especifica una forma de onda muy distinta a la original, el resultado puede no ser el esperado.

Las formas de onda internas del JUNO-STAGE se pueden categorizar en los dos tipos siguientes.

De disparo:
Son sonidos con un tiempo de caída corto. Las formas de onda de disparo contienen toda la duración del sonido desde el ataque hasta que cae en silencio. Algunas de estas formas de onda capturan un sonido completo como un instrumento de percusión, pero también hay muchos sonidos de componente de ataque como el golpe del martillo de un piano o el ruido del traste de una guitarra.

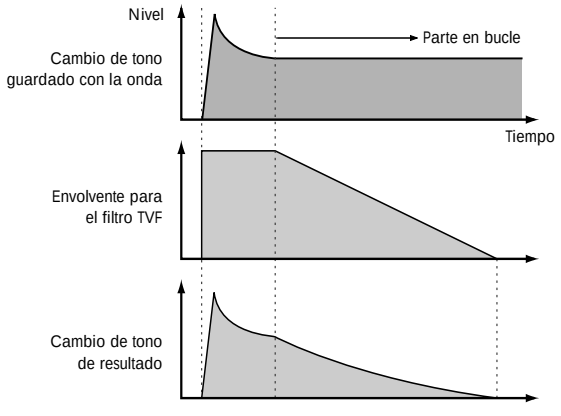
Bucle:
Son sonidos con una caída larga, o sonidos sostenidos. Las formas de onda en bucle reproducen repetidamente una parte de un sonido, cuando llega a un estado relativamente estable. Estos sonidos también incluyen numerosos sonidos de componentes, como una cuerda de piano que vibra o un tubo resonante.

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de un sonido creado combinando una forma de onda de disparo con una forma de onda en bucle. (Ejemplo de un órgano eléctrico).


TVA ENV para la forma de onda de órgano en bucle (parte sustain)
TVA ENV para la forma de onda de clic de tecla de disparo (parte de ataque)
Cambio TVA ENV de resultado
Nivel
+
=
Note off
Tiempo
Note off

Nota al seleccionar una forma de onda de disparo
No es posible utilizar los ajustes de envolvente para proporcionar a una forma de onda de disparo una caída más larga que la que contiene la forma de onda original, o para que sea un sonido sostenido. Aunque haya realizado este tipo de ajuste de envolvente, estaría intentando obtener algo que no existe en la forma de onda original.

Nota al seleccionar una forma de onda de bucle
Muchos instrumentos acústicos como el piano o el saxo están caracterizados por un cambio brusco de timbre muy al principio del sonido, y este cambio rápido es lo que da al instrumento su carácter distintivo. Al utilizar estas formas de onda, es preferible utilizar los cambios tonales complejos en la parte de ataque del sonido sin intentar modificarlos; utilice la envolvente sólo para modificar la parte de caída del sonido, de la forma deseada. Si también utiliza la envolvente para modificar el ataque, los ajustes de envolvente se verán afectados por el ataque de la propia forma de onda, y puede que no consiga el resultado esperado.



Funciones de los parámetros de patch

Ajustes comunes a todo el Patch

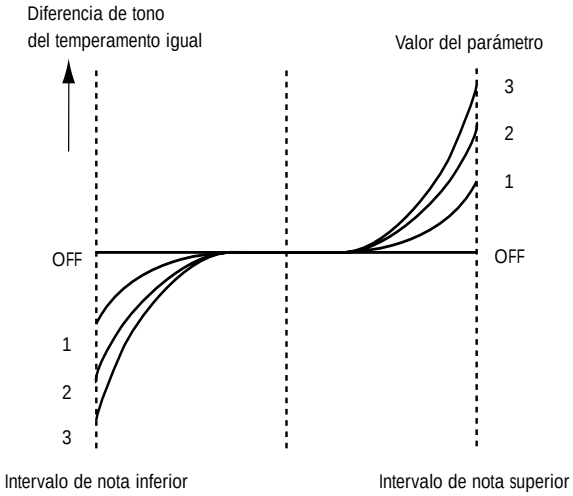
GENERAL

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.94).

El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
Patch Category	Consulte "Lista de patches" (p. 193).	Tipo (categoría) de patch
Patch Level	0–127	Volumen del patch
Patch Pan	L64–0–63R	Posición izquierda/derecha del patch
Patch Priority	LAST, LOUDEST	Esto determina cómo se gestionarán las notas cuando se supere la polifonía máxima (128 voces). **LAST:** Tendrán prioridad las últimas voces reproducidas (Las notas se desactivarán por orden, empezando por la nota reproducida en primer lugar). **LOUDEST:** Tendrán prioridad las voces más altas (Las notas se desactivarán, empezando por la voz de menor volumen).
Octave Shift	-3–+3	Tono del sonido del patch (en unidades de una octava)
Patch Coarse Tune ★	-48–+48	Tono del sonido del patch (en semitonos, +/- 4 octavas)
Patch Fine Tune	-50–+50	Tono del sonido del patch (en intervalos centesimales; una centésima es 1/100 parte de un semitono)
Stretch Tune Depth	OFF, 1-3	Estiramiento de la afinación (sistema por el cual los pianos acústicos se afinan de forma normal, provocando que la gama inferior sea más baja y la gama superior sea más alta que el dictado por las relaciones de afinación matemáticas). **OFF:** Equal temperament **1–3:** Los ajustes superiores producen la mayor diferencia de tono de las gamas inferior y superior.
Analog Feel	0–127	Profundidad de modulación 1/f (modulación agradable que se produce de manera natural en un arroyo rumoroso o viento susurrante). * Si añade esta "modulación 1/f", podrá simular la inestabilidad natural típica de un sintetizador analógico.

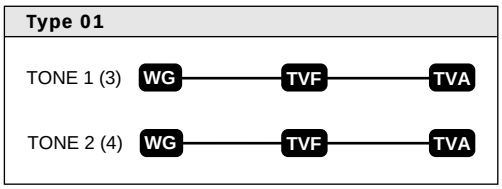
Stretched Tuning



Cambiar cómo suena un tono (Structure)

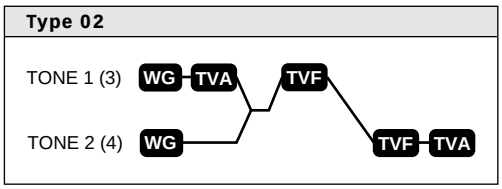
Parámetro	Valor	Explicación
Struct 1&2, 3&4 (Tipo de estructura) ZOOM **Struct 1&2, 3&4**	TYPE 01–TYPE 10	Determina cómo se conectan los tonos 1 y 2, o los tonos 3 y 4. Están disponibles los 10 siguientes tipos de combinaciones.

Type 01



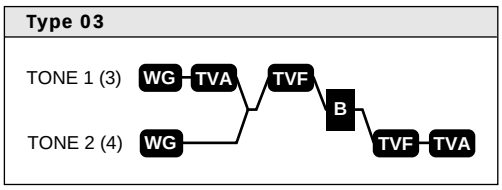
Con este tipo, los tonos 1 y 2 (o 3 y 4) son independientes. Utilice este tipo cuando desee conservar los sonidos PCM o crear y combinar los sonidos para cada tono.

Type 02



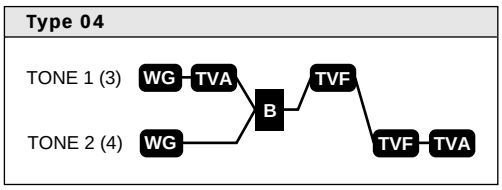
Este tipo coloca los dos filtros juntos para intensificar las características de los filtros. El TVA para el tono 1 (o 3) controla el balance de volumen entre los dos tonos.

Type 03



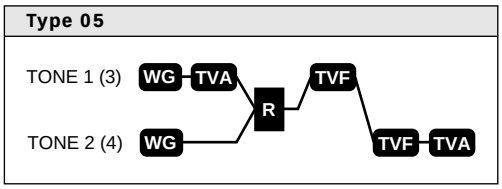
Este tipo mezcla el sonido del tono 1 (3) y del tono 2 (4), aplica un filtro, y luego aplica un booster para distorsionar la forma de onda.

Type 04



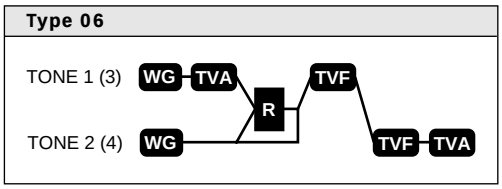
Este tipo aplica un booster para distorsionar la forma de onda y, luego combina los dos filtros. El TVA para el tono 1 (o 3) controla el balance de volumen entre los dos tonos y ajusta el nivel del booster.

Type 05



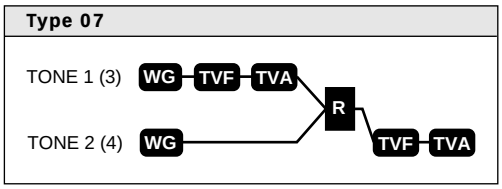
Este tipo utiliza un modulador en anillo para crear nuevos armónicos, y combina los dos filtros. El TVA del tono 1 (3) controlará el balance de volumen de los dos tonos, ajustando la profundidad del modulador en anillo.

Type 06



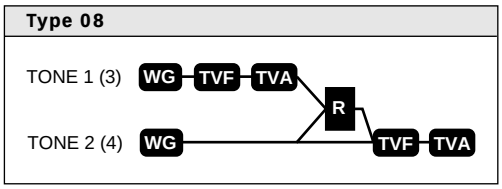
Este tipo utiliza un modulador en anillo para crear nuevos armónicos, y además mezcla el sonido del tono 2 (4) y apila los dos filtros. Puesto que el sonido modulado en anillo se puede mezclar con el tono 2 (4), el TVA del tono 1 (3) puede ajustar la cantidad de sonido modulado en anillo.

Type 07



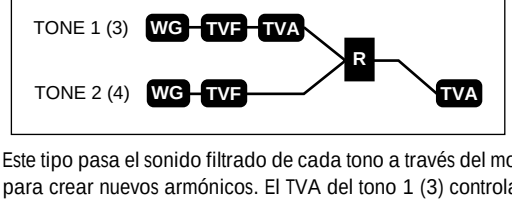
Este tipo aplica un filtro al tono 1 (3) y lo modula en anillo con el tono 2 (4) para crear nuevos armónicos.

Type 08



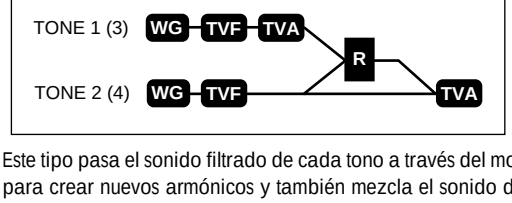
Este tipo envía el tono filtrado 1 (3) y el tono 2 (4) a través del modulador en anillo, y luego mezcla el sonido del tono 2 (4) y aplica un filtro al resultado.

Type 09



Este tipo pasa el sonido filtrado de cada tono a través del modulador en anillo para crear nuevos armónicos. El TVA del tono 1 (3) controlará el balance de volumen de los dos tonos, ajustando la profundidad del modulador en anillo.

Type 10



Este tipo pasa el sonido filtrado de cada tono a través del modulador en anillo para crear nuevos armónicos y también mezcla el sonido del tono 2 (4). Puesto que el sonido modulado en anillo se puede mezclar con el tono 2 (4), el TVA del tono 1 (3) puede ajustar la cantidad de sonido modulado en anillo.

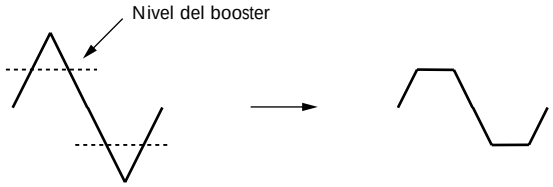
* Cuando se selecciona TYPE 02–10 y se desactiva un tono de un par, el otro tono sonará como TYPE 01 independientemente del ajuste visualizado.

* Si limita el área del teclado en la que sonará un sonido (KEY RANGE, p.102) o limita el intervalo de velocidades para el que sonará (VELOCITY RANGE, p.102), el resultado en áreas o en intervalos donde el tono no suena, es igual que si el tono se hubiera desactivado. Esto significa que si se selecciona TYPE 02–10 y crea un área del teclado o un intervalo de velocidad en el que no suene un tono de un par, las notas tocadas en ese área o intervalo sonarán en el otro tono como TYPE 01, independientemente del ajuste visualizado.

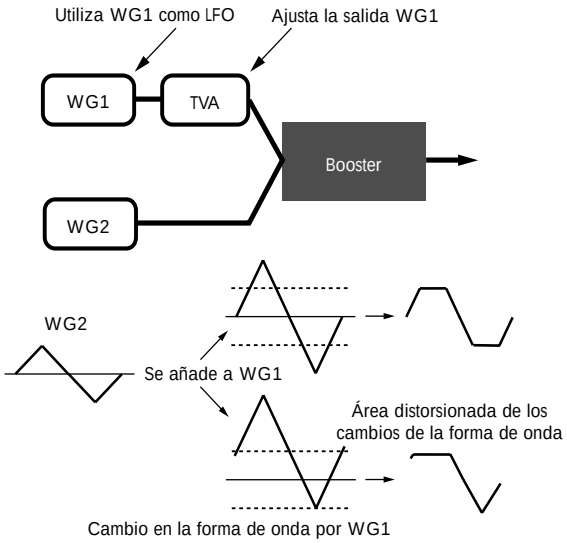
Parámetro	Valor	Explicación
Booster 1&2, 3&4 (Booster Gain) ZOOM **Booster 1&2, 3&4**	0, +6, +12, +18	Especifica la cantidad de realce que se aplica (cuando el tipo de estructura es TYPE 03 o TYPE 04) El booster distorsiona el sonido realzando la señal de entrada, produciendo el efecto de distorsión que suele utilizarse con una guitarra eléctrica. Si aumenta este valor, se producirá una distorsión más fuerte.

Booster

El Booster se utiliza para distorsionar la señal entrante.



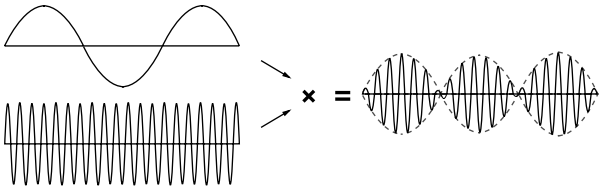
Además de utilizarlo para crear distorsión, puede utilizar la forma de onda (WG1) de uno de los tonos como un LFO que modifica la otra forma de onda (WG2) hacia arriba o hacia abajo para crear una modulación similar a PWM (pulse width modulation). Este parámetro funciona mejor cuando se utiliza junto con el parámetro Wave Gain (p.103).



Ring Modulator

Un modulador en anillo multiplica las formas de onda de dos tonos entre ellos, generando muchos armónicos nuevos (en parciales armónicos) que no se encontraban en ninguna de las formas de onda (a menos que una de las formas de onda sea una onda sinusoidal, en general no se generarán componentes de frecuencia de espaciado homogéneo).

A medida que la diferencia de tono entre las dos formas de onda cambia la estructura armónica, el resultado será un sonido metálico no afinado. Esta función es adecuada para crear sonidos metálicos como campanas.



MODIFY

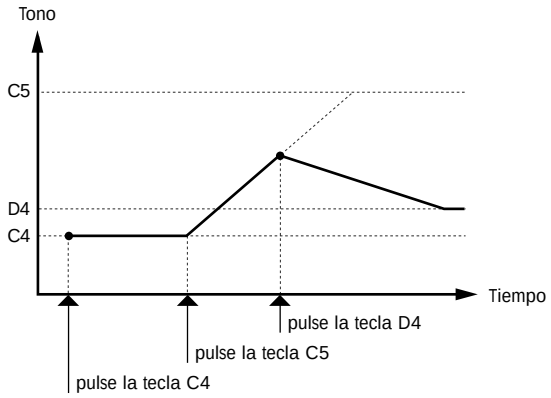
Estos valores se añaden a los valores de parámetro de cada tono.

Parámetro	Valor	Descripción
Cutoff Offset	-63–+63	Frecuencia de corte (p.106)
Resonance Offset	-63–+63	Resonancia (p.106)
Attack Time Offset	-63–+63	F-Env Time 1, A-Env Time 1 (p.107, p.109)
Release Time Offset	-63–+63	F-Env Time 4, A-Env Time 4 (p.107, p.109)
Velocity Sens Offset	-63–+63	Cutoff V-Sens, Level V-Sens (p.107, p.108)

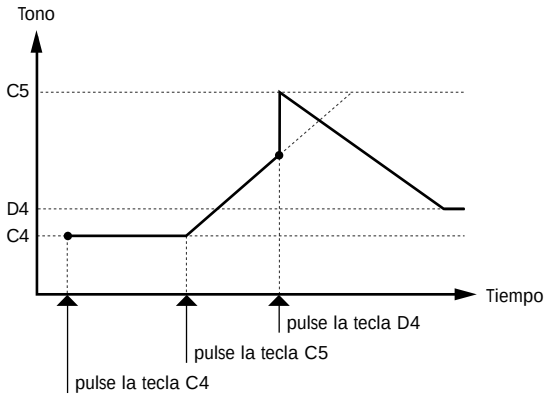
PORTAMENTO

Portamento es un efecto que cambia suavemente el tono desde la primera tecla tocada a la siguiente.

Inicio de Portamento: TONO



Inicio de Portamento: NOTA



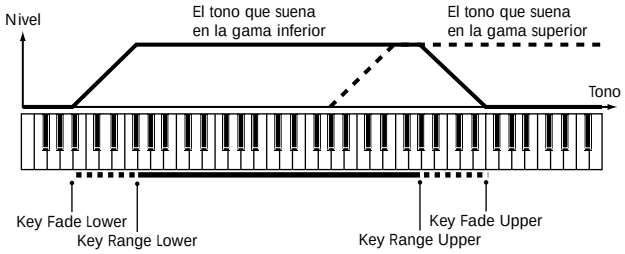
Parámetro	Valor	Explicación
Portamento Switch	OFF, ON	Especifica si el efecto portamento se aplicará (ON) o no (OFF).
Portamento Mode	NORMAL, LEGATO	**NORMAL:** Siempre se aplicará Portamento. **LEGATO:** Se aplicará portamento sólo cuando toque en legato.
Portamento Type	RATE, TIME	**RATE:** La velocidad del cambio de tono es uniforme (el tiempo requerido para el cambio de tono corresponderá a la distancia del cambio de tono) **TIME:** El tiempo que tarde será constante, independientemente de la distancia entre el tono de las notas.
Portamento Start	PITCH, NOTE	**PITCH:** Inicia un portamento nuevo cuando se pulsa otra tecla mientras cambia el tono. **NOTE:** Portamento empezará de nuevo desde el tono en el que terminaría el cambio actual.
Portamento Time	0–127	Especifica el tiempo en el que cambiará el tono.

CONTROL

Parámetro	Valor	Explicación
Mono/Poly	MONO, POLY	**MONO:** Sólo sonará la última nota tocada. Este ajuste es efectivo cuando toque un patch de instrumento solista como un saxo o una flauta. **POLY:** Se pueden tocar dos notas o más de forma simultánea.
Legato Switch	OFF, ON	**ON:** Si pulsa una tecla mientras sigue pulsando otra anterior, causará que la nota cambie el tono al de la última tecla pulsada, sin que deje de sonar. Esto es eficaz cuando desee simular las técnicas de martilleo y pulsación de las cuerdas utilizadas por un guitarrista. * Legato Switch es válido cuando el parámetro Mono/Poly está ajustado a "MONO".
Legato Retrigger	OFF, ON	**OFF:** Cuando una tecla se mantiene pulsada y, a continuación, se pulsa otra, sólo cambia el tono, sin el ataque de la última tecla que se toca. Ajústelo a "OFF" cuando interprete frases de viento y cuerda o cuando utilice modulación con el sonido de teclado de sintetizador mono. **ON:** Normalmente este parámetro debe estar en "ON". * Legato Retrigger es válido cuando Mono/Poly se ajusta a "MONO" y Legato Switch se ajusta a "ON".
Pitch Bend Range Up	0–+48	Grado de cambio de tono en semitonos cuando la palanca Pitch Bend está totalmente hacia la derecha (en semitonos).
Pitch Bend Range Down	-48–0	Grado de cambio de tono en semitonos cuando la palanca Pitch Bend está totalmente hacia la izquierda (en semitonos).

KEY RANGE

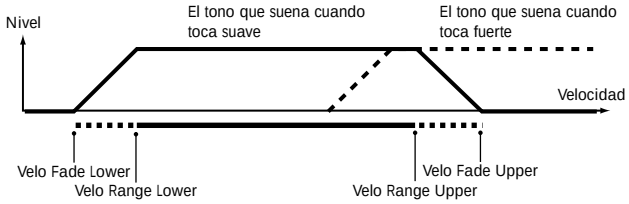
Puede utilizar el número de nota para controlar la forma en que se toca cada tono.



Parámetro	Valor	Explicación
Key Fade Lower	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se toca una nota inferior a Key Range Lower. Si no desea que suene el tono, ajuste este parámetro a "0".
Key Range Lower	C - –(Upper)	Especifica la nota más baja en la que sonará el tono para cada tono.
Key Range Upper	(Lower)–G9	Especifica la nota más alta en la que sonará el tono para cada tono.
Key Fade Upper	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se toca una nota superior a Key Range Upper. Si no desea que suene el tono, ajuste este parámetro a "0".

VELOCITY RANGE

Puede utilizar la fuerza con la que toca las teclas para controlar la forma en que se reproduce cada tono.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone Mix Velo Control	OFF, ON RANDOM, CYCLE	Determina si un tono diferente se reproduce (ON) o no (OFF) dependiendo de la fuerza con que toca la tecla (velocidad). **RANDOM:** Los tonos que forman el patch suenan aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes Velocity. **CYCLE:** Los tonos que forman el patch suenan consecutivamente, sin tener en cuenta los mensajes Velocity.
Control Switch	OFF, ON	Utilice el Matrix Control (p.110) para activar (ON), o desactivar (OFF) el sonido de diferentes tonos.
Velo Fade Lower	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando el tono se toca a una velocidad inferior a Velo Range Lower. Si no desea que suene el tono, ajuste este parámetro a "0".
Velo Range Lower	1–(Upper)	Especifica la velocidad más baja a la que sonará el tono.
Velo Range Upper	(Lower)–127	Especifica la velocidad más alta a la que sonará el tono.
Velo Fade Upper	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando el tono se toca a una velocidad superior a Velo Range Upper. Si no desea que suene el tono, ajuste este parámetro a "0".

MEMO

Cuando utilice el control de matriz para reproducir diferentes tonos, ajuste los valores inferior (Lower) y superior (Upper) del valor del mensaje MIDI utilizado.

NOTA

En lugar de utilizar Velocity, también puede sustituir los tonos utilizando Matrix Control. Sin embargo, la velocidad del teclado y Matrix Control no se pueden utilizar simultáneamente para que suenen tonos diferentes. Al utilizar Matrix Control para cambiar de tono, ajuste el parámetro Tone Mix Velo Control a "OFF".

Modificar formas de onda / tono / envolvente de tono

WAVE PARAMETER

El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
Wave Group	INT, EXP	Grupo para la forma de onda que será la base del tono. **INT:** Formas de onda guardadas en la memoria interna **EXP:** Forma de onda guardada en una tarjeta de ampliación de onda (serie SRX) instalada en las ranuras EXP
Wave Bank	A, B	Cuando Wave Group es EXP **A, B:** Ranuras para tarjetas de ampliación de ondas
Wave No. L (Mono) **Wave No. R**	----, 1–	Forma de onda básica para un tono (el límite superior dependerá de Wave Group y Wave Bank). En el modo monaural, sólo se especifica la parte izquierda (L). En estéreo, también se especifica la parte derecha (R). Si desea seleccionar un par de ondas izquierda / derecha, seleccione el número de onda izquierda (L), y a continuación mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [5 (STEREO)] para añadir una marca de verificación (✔); se recuperará la (onda) derecha (R).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Gain (amplificación) de la forma de onda El valor cambia en intervalos de 6 dB (decibelios); un incremento de 6 dB dobla el gain de la forma de onda. * Si intenta utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor máximo (p.100).
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Si desea sincronizar un loop de frase al reloj (tempo), ajústelo a "ON". * Esto es válido sólo si ha instalado una tarjeta de ampliación de ondas que debe adquirir por separado, y ha seleccionado una forma de onda que indica un tempo (BPM). Si una forma de onda de una tarjeta de ampliación se ondas está seleccionada para el tono, activando el parámetro Wave Tempo Sync (ON) provocará que se ignoren los ajustes relacionados con el tono y los ajustes relacionados con FXM. * Cuando este parámetro está ajustado a "ON", ajuste el parámetro Tone Delay Time (p.111) a "0".
FXM Switch	OFF, ON	Define si se utilizará (ON) el FXM o no (OFF).
FXM Color	1–4	Cómo realizará el FXM la modulación de frecuencia Los ajustes más altos provocan un sonido más granulado, mientras que unos ajustes más bajos provocan un sonido más metálico.
FXM Depth ★	0–16	Profundidad de la modulación producida por FXM

Phrase Loop

Phrase loop hace referencia a la reproducción repetida de una frase que se ha desconectado de una canción (por ejemplo, utilizando un sampler). Una técnica relacionada con la utilización de loops de frase es la extracción de una frase de una canción pre-existente en un género específico, por ejemplo en música dance, y a continuación, crear una canción nueva utilizando dicha frase como el motif básico. Esto se conoce como "Break Beats".

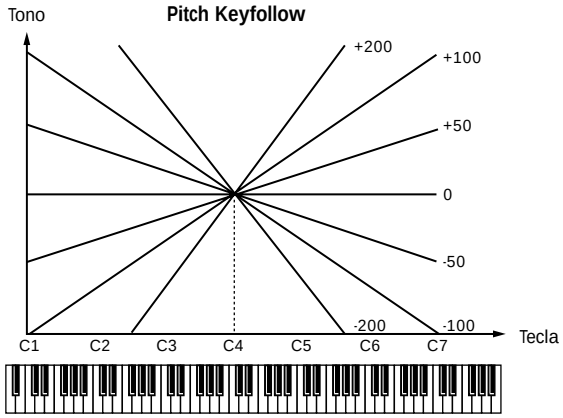
FXM

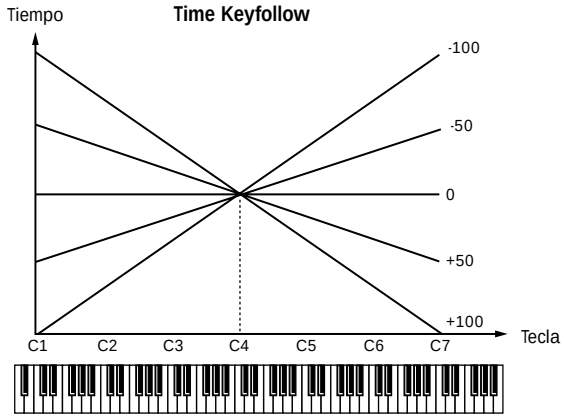
FXM (Modulación de cruce de frecuencia) utiliza una forma de onda especificada para aplicar una modulación de frecuencia a la forma de onda actualmente seleccionada, creando armónicos complejos. Esto es útil para crear efectos de sonidos o sonidos dramáticos.

WAVE PITCH

El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Coarse Tune ★	-48–+48	Tono del sonido del tono (en semitonos, +/-4 octavas)
Tone Fine Tune ★	-50–+50	Afinación del sonido del tono (en intervalos centesimales; una centésima es 1/100 parte de un semitono)
Rand Pitch Depth	0–1200	La anchura de la desviación de tono aleatoria que se produce cada vez que se pulsa una tecla (en intervalos centesimales) Si no quiere que el tono cambie aleatoriamente, ajústelo a "0".
Pitch Keyfollow	-200–+200	Cantidad de cambio de tono que se producirá al tocar una tecla una octava superior Si desea que el tono suba 1 octava como en un teclado convencional, ajústelo a "+ 100". Si desea que el tono suba dos octavas, ajústelo a "+200".
P-Env V-Sens	-63–+63	La dinámica de interpretación en el teclado se puede utilizar para controlar la profundidad de la envolvente del tono. Si desea que la envolvente de tono tenga más efecto para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env T1 V-Sens	-63–+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al T1 de la envolvente de tono. Si desea que T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env T4 V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte al valor T4 de la envolvente de tono. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100–+100	Utilice este ajuste si desea que los tiempos de envolvente de tono (T2–T4) queden afectados por la posición del teclado. Basado en los tiempos de envolvente del tono para la tecla C4, los ajustes positivos (+) causarán que las notas más altas que C4 tengan tiempos cada vez más cortos.





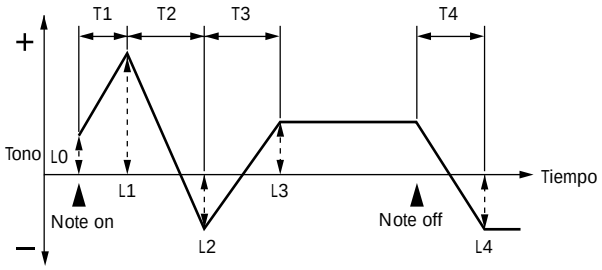
WAVE PITCH ENV

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.94).

El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
P-Env Depth ZOOM **Env Depth**	-12–+12	Profundidad de la envolvente de tono Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente de tono produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
P-Env Time 1–4 ★ ZOOM **Time 14**	0–127	Tiempos de la envolvente de tono (T1–T4) Unos ajustes más altos resultarán en un tiempo más largo hasta que se alcance el siguiente tono.
P-Env Level 0–4 ZOOM **Level 0–4**	-63–+63	Niveles de la envolvente de tono (L0–L4) Especifique cómo cambiará el tono en cada punto con respecto al tono ajustado con Coarse Tune o Fine Tune.

Pitch Envelope



Modificar el brillo de un sonido con un filtro (TVF / TVF Envelope)

Un filtro corta o realza una región especifica de la frecuencia para cambiar el brillo, el grosor u otras cualidades del sonido.

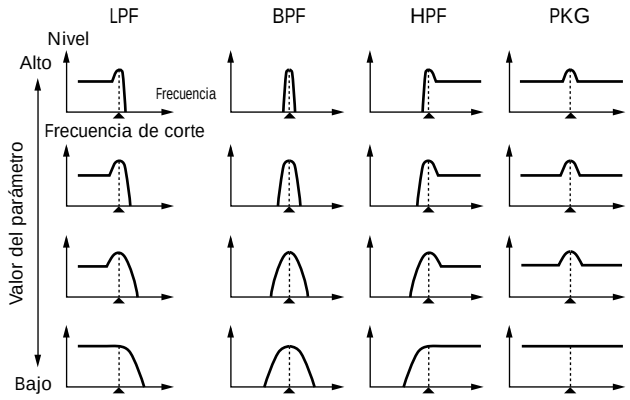
TVF PARAMETER

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.94).

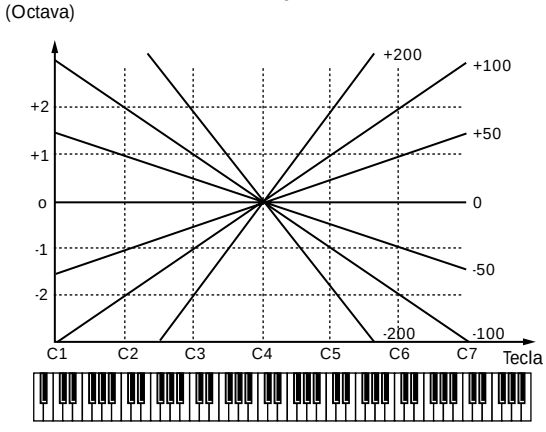
El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

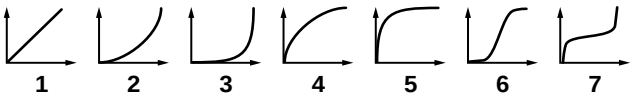
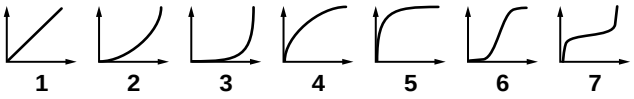
Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type ZOOM **Filter Type**	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** Filtro pasa bajos. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte para redondear, o quitar brillo, al sonido. **BPF:** Filtro pasa banda. Éste deja sólo las frecuencias de la región de la frecuencia de corte, y corta las demás. Puede resultar útil al crear sonidos distintivos. **HPF:** Filtro pasa altos. Corta las frecuencias de la región que se encuentra por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión que enfaticen sus tonos más altos. **PKG:** Filtro de pico. Enfatiza las frecuencias de la región de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte. **LPF2:** Filtro pasa bajos 2. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro es la mitad de la del LPF. Este filtro es adecuado para utilizarlo con sonidos de instrumentos simulados como, por ejemplo, un piano acústico. **LPF3:** Low Pass Filter 3. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro cambia de acuerdo con la frecuencia de corte. Mientras que este filtro también es adecuado para utilizarlo con los sonidos de instrumentos acústicos simulados, los matices que muestra varían de los de LPF2, incluso con los mismos ajustes de la envolvente TVF. * Si ajusta "LPF2" o "LPF3", el ajuste para el parámetro Resonance se ignorarán.
Cutoff Frequency ★ ZOOM **Cutoff**	0–127	Frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de frecuencia de la forma de onda.
Resonance ★ ZOOM **Resonance**	0–127	Enfatiza la parte del sonido en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido * Los ajustes excesivamente altos pueden producir una oscilación, provocando una distorsión del sonido.
Cutoff Keyfollow ZOOM **Cutoff KFolw**	-200–+200	Utilice este parámetro si desea que cambie la frecuencia de corte según la tecla que se pulse En relación a la frecuencia de corte de la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) producirán una subida de volumen para las notas superiores a C4, y los ajustes negativos (-) producirán una caída de volumen para las notas superiores a C4. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor.

Resonance



Cutoff Keyfollow



Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff V-Curve	FIX, 1–7	La curva que determina cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) a la frecuencia de corte. Ajústelo a "FIX" si no desea que la frecuencia de corte se vea afectada por la velocidad del teclado. 
Cutoff V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando cambie la frecuencia de corte a aplicar como resultado de cambios en la velocidad de reproducción. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban la frecuencia de corte, ajuste este parámetro a valores positivos (+).
Resonance V-Sens	-63–+63	Esto permite que la velocidad del teclado modifique la cantidad de resonancia. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban el efecto de resonancia, ajuste este parámetro a valores positivos (+).
F-Env V-Curve	FIX, 1–7	La curva que determina cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) a la envolvente TVF Ajústelo a "FIX" si no desea que la envolvente TVF se vea afectada por la velocidad del teclado. 
F-Env V-Sens	-63–+63	Especifica cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado a la profundidad de la envolvente TVF Unos ajustes positivos (+) provocarán que la envolvente TVF tenga un mayor efecto para las notas tocadas con mayor intensidad, y unos valores negativos (-) provocarán que el efecto sea menor.
F-Env T1 V-Sens	-63–+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al T1 de la envolvente TVF. Si desea que T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
F-Env T4 V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte al valor T4 de la envolvente TVF. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).

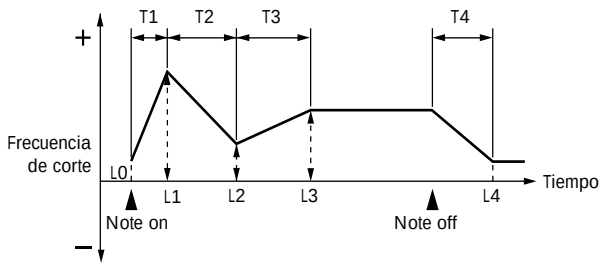
TVF ENVELOPE

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.94).

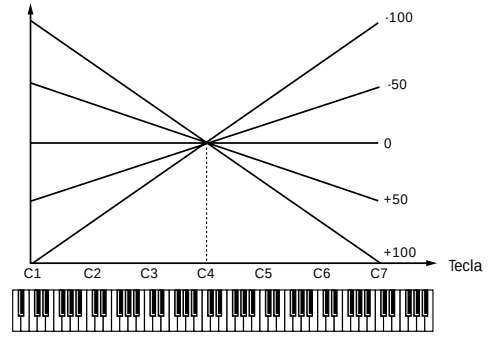
El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
F-Env Depth **ZOOM Env Depth**	-63–+63	Profundidad de la envolvente TVF Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente TVF produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
F-Env Time KF **(Time Keyfollow)**	-100–+100	Utilice este ajuste si desea que los tiempos de envolvente TVF (T2–T4) queden afectados por la posición del teclado. Basado en los tiempos de envolvente TVF para la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) causarán que las notas más altas que C4 tengan tiempos cada vez más cortos.
F-Env Time 1–4 ★ **ZOOM Time 14**	0–127	Tiempos de la envolvente TVF (T1–T4) Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de frecuencia de corte.
F-Env Level 0–4 **ZOOM Level 0–4**	0–127	Niveles de la envolvente TVF (L0–L4) Especifique cómo cambiará la frecuencia de corte en cada punto, con respecto al valor de la frecuencia de corte.

TVF Envelope



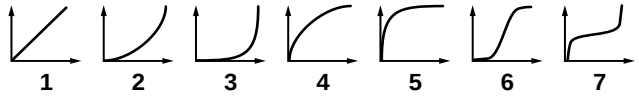
Time Keyfollow



Ajustar el volumen (TVA/TVA Envelope)

TVA PARAMETER

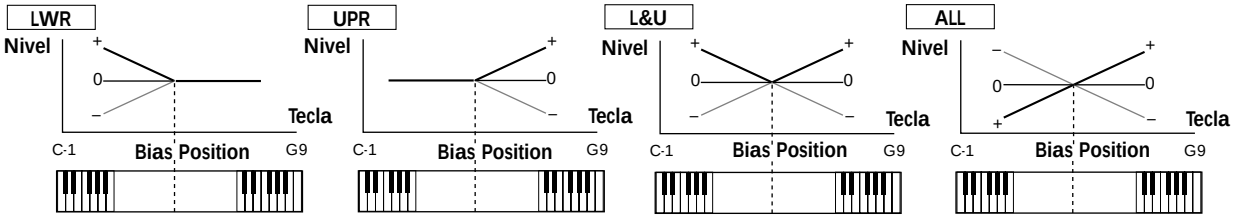
El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Level ★	0–127	Volumen del tono Este ajuste es útil sobre todo para ajustar el balance del volumen entre los tonos.
Level V-Curve	FIX, 1–7	La curva que determina cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) al volumen Ajústelo a "FIX" si no desea que el volumen del tono se vea afectado por la velocidad del teclado. 
Level V-Sens	-63–+63	Ajústelo cuando desee que el volumen del tono cambie dependiendo de la dinámica de interpretación en el teclado Ajústelo a un valor positivo (+) para que los cambios del volumen del tono aumenten cuando se toquen las teclas con más fuerza; para que el tono suene más suave mientras toca más fuerte, ajústelo aun valor negativo (-).

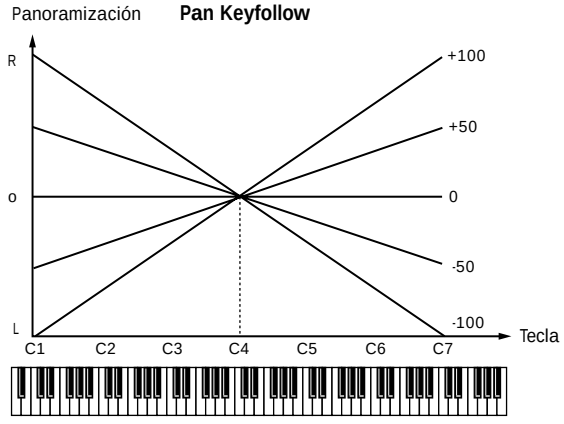
Bias

Bias provoca que el volumen se vea afectado por la posición del teclado. Esto resulta útil para cambiar el volumen a través de la posición del teclado (tono) al tocar instrumentos acústicos.

Bias Level	-100–+100	Ángulo del cambio de volumen que se produce en la dirección Bias seleccionada Los ajustes superiores producirán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten la dirección de cambio.
Bias Position	C - –G9	Tono relativo en el que se modificará el volumen
Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL	Dirección en la que se producirá el cambio empezando por Bias Position **LWR:** El volumen se modificará para el área del teclado por debajo de Bias Point. **UPR:** El volumen se modificará para el área del teclado por encima de Bias Point. **L&U:** El volumen se modificará simétricamente hacia la izquierda y la derecha del Bias Point. **ALL:** El volumen cambia de forma lineal con el Bias Point en el centro.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone Pan ★	L64–0–63R	Posición izquierda/derecha del tono
Pan Keyfollow	-100–+100	Utilice este parámetro si desea que la posición de la tecla afecte a la panoramización. Los ajustes positivos (+) producirán notas superiores a la tecla C4 (C central) para panoramizar cada vez más hacia la derecha, y los negativos (-) producirán notas superiores a la tecla C4 (C central) para panoramizar hacia la izquierda. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor.



* Cuando se ha seleccionado un TYPE 02–10 para Structure (p.99), los ajustes para Pan Keyfollow, Random Pan Depth y Alter Pan Depth para el tono 1 (3) estarán en concordancia con los ajustes para el tono 2 (4). (Esto se debe a que las salidas de los tonos 1 y 2 se consolidan en el tono 2, y las salidas de los tonos 3 y 4 se consolidan en el tono 4).

Parámetro	Valor	Explicación
Random Pan Depth	0–63	Utilice este parámetro cuando desee que la posición estéreo cambie aleatoriamente cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables.
Alter Pan Depth	L63–0–63R	Este ajuste provoca que la panoramización se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables. Los ajustes "L" o "R" invertirán el orden con que la panoramización se alternará entre la izquierda y la derecha. Por ejemplo, si dos tonos se ajustan a "L" y "R" respectivamente, la panoramización de los dos tonos se alternará cada vez que se interpreten.

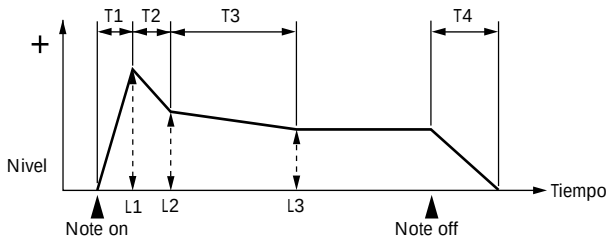
TVA ENVELOPE

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.94).

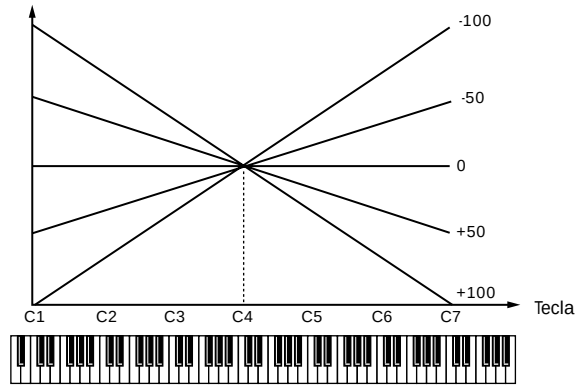
El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados.
(Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
A-Env T1 V-Sens	-63–+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al T1 de la envolvente TVA. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
A-Env T4 V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte al valor T4 de la envolvente TVA. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
A-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100–+100	Utilice este ajuste si desea que los tiempos de envolvente TVA (T2–T4) queden afectados por la posición del teclado. Basándose en los tiempos de la envolvente TVA para la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) harán que las notas superiores a C4 tengan cada vez tiempos más cortos, y los ajustes negativos (-) harán que tengan cada vez tiempos más largos. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor.
A-Env Time 1–4 ★ **ZOOM Time 14**	0–127	Tiempos de la envolvente TVA (T1–T4) Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de volumen.
A-Env Level 1–3 **ZOOM Level 1-3**	0–127	Niveles de la envolvente TVA (L1–L3) Especifique cómo cambiará el volumen en cada punto, con respecto al valor de Tone Level.

TVA Envelope



Time Keyfollow



Ajustes Matrix Control / Miscelánea de ajustes

MATRIX CTRL1–4

La función que permite utilizar mensajes MIDI para realizar estos cambios a tiempo real en los parámetros de tono se denomina **Matrix Control**. En un único patch, se pueden utilizar hasta cuatro Matrix Controls.

Para utilizar Matrix Control, especifique qué mensaje MIDI (CTRL Source) se utilizará para controlar un parámetro (CTRL Destination), y con qué intensidad (CTRL Sens), y el tono al que se aplicará el efecto (CTRL Switch).

Parámetro	Valor	Explicación
CTRL 1–4 Source	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1–4, VELOCITY, KEY FOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV	Mensaje MIDI utilizado para cambiar el parámetro de tono con Matrix Control. **OFF:** No se utilizará Matrix Control. **CC01–31, 33–95:** Números del controlador 1–31, 33–95 **PITCH BEND:** Pitch Bend **AFTERTOUCH:** Aftertouch **SYS CTRL1–4:** Controladores compartidos por todo el JUNO-STAGE (consulte el siguiente consejo) **VELOCITY:** Presión con la que pulsa una tecla **KEY FOLLOW:** Posición del teclado con C4 como 0 **TEMPO:** El tempo especificado del JUNO-STAGE o el tempo de un secuenciador MIDI externo. **LFO1:** LFO 1 **LFO2:** LFO 2 **PITCH ENV:** Envolvente de tono **TVF ENV:** Envolvente TVF **TVA ENV:** Envolvente TVA

MEMO

VELOCITY y KEY FOLLOW corresponden a mensajes Note.

CONSEJO

- Aunque no hay mensajes MIDI para LFO 1 a TVA Envelope, se pueden utilizar como Matrix Control. En este caso, puede cambiar los ajustes de tono a tiempo real reproduciendo patches.
- Si desea utilizar controladores comunes para todo el JUNO-STAGE, seleccione "SYS CTRL1"–"SYS CTRL4". Los mensajes MIDI utilizados como System Control 1–4 se definen con los parámetros System Ctrl 1–4 (p.148).

NOTA

- Si Rx Bender, Rx Expression o Rx Hold-1 (p.112) están "activados", los mensajes MIDI entrantes de estos tipos afectarán los ajustes Pitch Bend, Expression o Hold 1 al mismo tiempo en que afecta al parámetro de destino (CTRL Destination). Si desea que estos mensajes entrantes afecten sólo al parámetro de destino, "desactive" estos ajustes.
- Hay parámetros que le permiten especificar si los mensajes MIDI específicos se recibirán para cada canal en la interpretación (p.138). Cuando un patch con ajustes Matrix Control se asigna a una parte, confirme que no se recibirá ningún mensaje MIDI utilizado para Matrix Control. Si JUNO-STAGE está configurado de forma que la recepción de mensajes MIDI está desactivada, entonces Matrix Control no funcionará.

Parámetro	Valor	Explicación
CTRL 1–4 Destination 1–4	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, OUTPUT LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1/2 PITCH DEPTH, LFO1/2 TVF DEPTH, LFO1/2 TVA DEPTH, LFO1/2 PAN DEPTH, LFO1/2 RATE, PCH ENV A-TIME, PCH ENV D-TIME, PCH ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1–4	Parámetros de tono que se controlarán al utilizar Matrix Control Puede especificar hasta cuatro parámetros para cada Matrix Control y controlarlos simultáneamente. * En este manual, los parámetros que pueden controlarse utilizando Matrix Control están marcados con una "★".

Parámetro	Valor	Explicación
CTRL 1–4 Sens 1–4	-63–+63	Cantidad del efecto Matrix Control que se aplica. • Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) (es decir, con un valor más elevado, hacia la derecha, o más rápido, etc.) de su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). • Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) (es decir, con un valor más bajo, hacia la izquierda, o más lento, etc.) de su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). • Tanto para ajustes positivos como negativos, los valores absolutos superiores permitirán una cantidad superior de cambio. Ajústelo a "0" si no desea aplicar el efecto.
CTRL 1–4 Switch 14	OFF, ON, REVS	Tono al que se aplica el efecto al utilizar Matrix Control **OFF:** No se aplicará el efecto. **ON:** Se aplicará el efecto. **REVS:** Se aplicará el efecto a la inversa.

MISC

Tone Delay

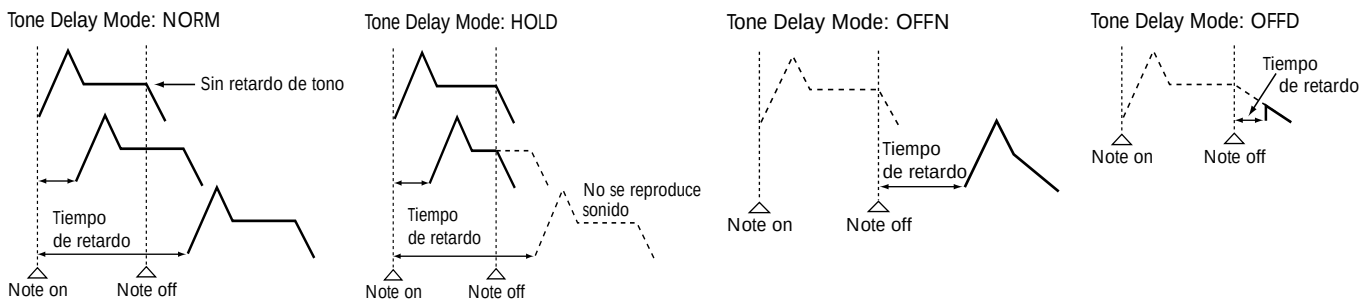
Produce un retardo de tiempo entre el momento en el que se pulsa una tecla (o se suelta) y el momento en el que el tono empieza a sonar realmente. También puede definir ajustes que cambien la temporización en la que suena cada tono. Esto difiere del Delay de los efectos internos, de forma que cambiando las cualidades de sonido de los tonos retardados y cambiando la afinación de cada tono, también puede tocar pasajes tipo arpegio, simplemente pulsando una tecla.

También puede sincronizar el tiempo de retardo de tono del tempo del JUNO-STAGE.

* Si no va a utilizar Tone Delay, ajuste el parámetro Tone Delay Mode a "NORM" y el parámetro Delay Time a "0".

* Si "Struct 1 & 2, 3 & 4" (p.99) está ajustado a TYPE 02–10, los ajustes para el tono 1 (3) seguirán los ajustes del tono 2 (4). (Esto se debe a que las salidas de los tonos 1 y 2 se combinan en el tono 2, y las salidas de los tonos 3 y 4 se combinan en el tono 4).

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Delay Mode	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	Tipo de retardo de tono **NORM:** El tono empieza a reproducirse después de que haya transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Tone Delay Time. **HOLD:** Aunque el tono empieza a reproducirse después de que haya transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Tone Delay Time, si suelta la tecla antes de que haya transcurrido este tiempo, el tono no se reproducirá. **OFFN:** En lugar de reproducirse mientras se pulsa la tecla, el tono empieza a sonar cuando ha transcurrido el periodo de tiempo especificado en el parámetro Tone Delay Time, después de soltar la tecla. Esto resulta útil en situaciones como al simular el ruido de la guitarra y otros instrumentos. **OFFD:** En lugar de reproducirse mientras se pulsa la tecla, el tono empieza a sonar cuando ha transcurrido el periodo de tiempo especificado en el parámetro Tone Delay Time, después de soltar la tecla. Aquí, sin embargo, los cambios en la envolvente TVA empiezan mientras se pulsa la tecla, lo cual en muchos casos significa que sólo se oye el sonido de la parte de desvanecimiento de la envolvente. * Si ha seleccionado una forma de onda que es un sonido tipo caída (es decir, un sonido que se desvanece de forma natural incluso si no suelta la tecla), si selecciona "OFFN" u "OFFD" puede provocar que no se oiga ningún sonido.
Tone Delay Time	0–127, Note	Tiempo desde que se pulsa la tecla (o si el parámetro Tone Delay Mode está ajustado a "OFF-N" o "OFF-D", el tiempo desde que se suelta la tecla) hasta que suena el tono. Especifíquelo como un valor de nota si desea sincronizar el retardo con el tempo del JUNO-STAGE.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone Env Mode	NSUS, SUST	Cuando se selecciona una forma de onda de tipo loop (p.97), normalmente continuará sonando mientras mantenga pulsada la tecla. Si desea que un sonido caiga de forma natural incluso cuando mantenga pulsada la tecla, ajústelo a "NSUS". * Si se selecciona una onda de tipo de disparo (p.97), no se sostendrá aunque este parámetro esté ajustado a "SUST".
Rx Bender	OFF, ON	Para cada tono, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Pitch Bend.
Rx Expression	OFF, ON	Para cada tono, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Expression.
Rx Hold-1	OFF, ON	Para cada tono, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Hold-1. * Si se ha seleccionado "NSUS" para Tone Env Mode, este ajuste no tendrá efecto.
Rx Pan Mode	CONT, K-ON	Para cada tono, especifica cómo se recibirán los mensajes de panoramización. **CONT:** Cada vez que se reciban mensajes Pan, la posición estéreo del tono cambiará. **K-ON:** La panoramización del tono sólo cambiará cuando se reproduzca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras está sonando una nota, la panoramización no cambiará hasta que se pulse la siguiente tecla. * Los canales no se pueden ajustar para que no reciban mensajes Pan.
Redamper Sw	OFF, ON	Puede especificar, en base a un tono individual, si se sostendrá o no un sonido cuando se reciba un mensaje Hold 1 después de soltar una tecla, pero antes de que el sonido haya bajado hasta el punto de quedar en silencio. Si desea sostener el sonido, ajústelo a "ON". Esta función es efectiva para sonidos de piano. * Para poder utilizar esta función, también debe ajustar Rx Hold-1 a "ON".

Modular los sonidos/ajustes de salida

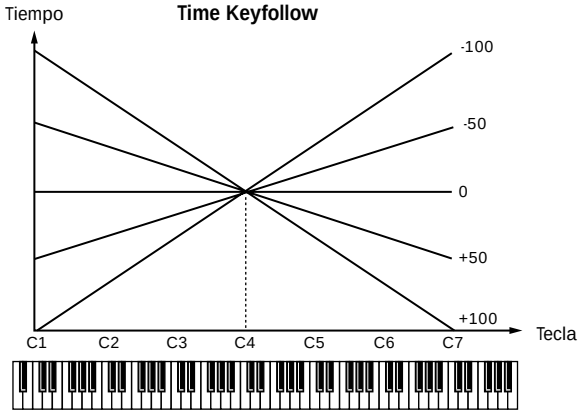
Un LFO (Oscilador de frecuencia baja) produce cambios en un sonido durante un ciclo. Cada tono dispone de dos LFOs (LFO1/LFO2), que se pueden utilizar para cambiar cíclicamente el tono, la frecuencia de corte y el volumen para crear los efectos de tipo modulación como vibrato, wah y tremolo. Ambos LFOs disponen de los mismos parámetros, por lo tanto, sólo es necesaria una explicación.

LFO 12

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.97).

El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados. (Matrix Control, p.110)

Parámetro	Valor	Explicación
Waveform ZOOM **Waveform**	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP	Forma de onda del LFO **SIN:** Onda sinusoidal **TRI:** Onda triangular **SAWU:** Onda de diente de sierra **SAWD:** Onda de diente de sierra (polaridad negativa) **SQR:** Onda cuadrada **RND:** Onda aleatoria **BD-U:** Cuando el ataque de la salida de forma de onda de el LFO se puede desarrollar de forma estándar, la forma de onda continúa sin más cambios. **BD-U:** Cuando la caída de la salida de la forma de onda del LFO se puede desarrollar de forma estándar, la forma de onda continúa sin más cambios. **TRP:** Onda trapezoidal **S&H:** Onda de muestreo y retención (una vez por ciclo, cambia el valor LFO) **CHS:** Onda caos **VSIN:** Onda sinusoidal modificada. La amplitud de una onda sinusoidal varía de forma aleatoria una vez por ciclo. **STEP:** Una forma de onda generada por los datos especificados por LFO Step 1-16. Produce un cambio progresivo con un patrón fijo similar al modulador por pasos. * Si lo ajusta a "BD-U" o a "BD-D", debe ajustar el parámetro Key Trigger (p.114) a "ON". Si está ajustado a "OFF", no tendrá efecto.
Rate ★ ZOOM **Rate**	0–127, Note	Velocidad de modulación del LFO Si desea sincronizar la frecuencia LFO con el tempo, esto debería ajustarse en términos de valor de nota. * Este ajuste se ignorará si el parámetro Waveform se ajusta a "CHS".
Rate Detune	0–127	Realiza cambios sutiles en la frecuencia de ciclo LFO (parámetro Rate) cada vez que se pulsa una tecla. Los ajustes superiores producirán un cambio mayor. * Este parámetro no es válido cuando Rate se ajusta a "note".
Offset	-100–+100	Aumenta o disminuye la forma de onda LFO relativa al valor central (tono o frecuencia de corte). Los ajustes positivos (+) desplazarán la forma de onda para que la modulación se produzca desde el valor central hacia arriba. Los ajustes negativos (-) desplazarán la forma de onda para que la modulación se produzca desde el valor central hacia abajo.
Delay Time ZOOM **Delay**	0–127	Tiempo transcurrido antes de que se aplique el efecto LFO (el efecto continúa) después de pulsar la tecla (o soltarla) Cuando utilice sonidos de violín, de instrumento de viento o de algún instrumento en particular, en lugar de añadir el vibrato inmediatamente después de tocar el sonido, puede ser efectivo añadir el vibrato después de ampliar la nota de alguna manera. * Ajústelo de acuerdo con el propósito descrito en "Cómo aplicar el LFO" (p. 114).
Delay Time KF (Time Keyfollow)	-100–+100	Ajusta el valor para el parámetro Delay Time dependiendo de la posición de la tecla, relativa a la tecla C4 (C central). Si está ajustado a un valor "+", el tiempo de retardo será más corto al tocar notas más altas que la tecla C4 (C central).



Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.97).

El parámetro marcado con una "★" se puede controlar utilizando mensajes MIDI especificados. (Matrix Control, p.110)

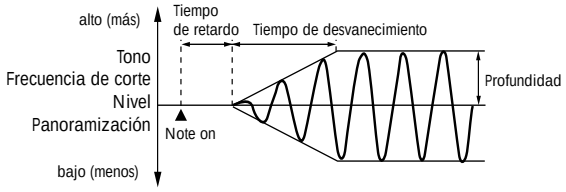
Parámetro	Valor	Explicación
Fade Mode ZOOM **Fade Mode**	ON <, ON >, OFF <, OFF >	Especifica cómo se aplicará el LFO * Ajústelo de acuerdo con el propósito descrito en "Cómo aplicar el LFO" (a continuación).
Fade Time ZOOM **Fade**	0–127	Tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el máximo (mínimo). * Ajústelo de acuerdo con el propósito descrito en "Cómo aplicar el LFO" (a continuación).
Key Trigger	OFF, ON	Especifica si el ciclo LFO se sincronizará para empezar cuando se pulse la tecla (ON) o no (OFF).
Pitch Depth ★ ZOOM **Pitch Depth**	-63–+63	Especifica en qué profundidad el LFO afectará al tono
TVF Depth ★ ZOOM **Filter Depth**	-63–+63	Especifica en qué profundidad afectará el LFO a la frecuencia de corte
TVA Depth ★ ZOOM **Amp Depth**	-63–+63	Especifica en qué profundidad afectará el LFO al volumen
Pan Depth ★ ZOOM **Pan Depth**	-63–+63	Especifica en qué profundidad afectará el LFO a la panoramización

Los valores positivos (+) y negativos (-) para los parámetros Depth (profundidad) provocan cambios diferentes en el tono y el volumen. Por ejemplo, si ajusta el parámetro Depth a un valor positivo (+) para un tono, y ajusta otro tono al mismo valor numérico, pero lo convierte en negativo (-), la fase de modulación para los dos tonos será inversa la una de la otra. Esto permite retroceder y avanzar entre dos tonos diferentes, o combinarlos con el ajuste de panoramización para cambiar cíclicamente la posición de la imagen de sonido.

* Si "Struct 1 & 2, 3 & 4" (p.99) está ajustado a TYPE 02–10, los ajustes para el tono 1 (3) seguirán los ajustes del tono 2 (4). (Esto se debe a que las salidas de los tonos 1 y 2 se combinan en el tono 2, y las salidas de los tonos 3 y 4 se combinan en el tono 4).

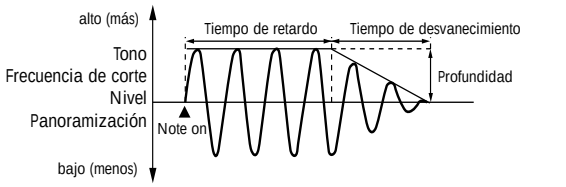
Cómo aplicar el LFO

●Aplicar el LFO gradualmente después de pulsar la tecla



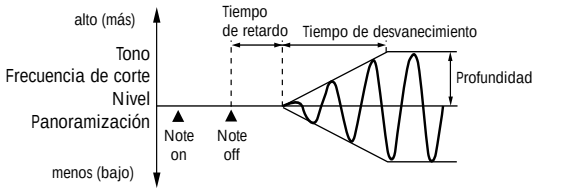
Fade Mode: ON <
Delay Time: El tiempo que transcurre desde que toca el teclado hasta que empieza a aplicarse el LFO
Fade Time: El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el máximo cuando haya transcurrido el tiempo de retardo

●Aplicar el LFO inmediatamente al pulsar la tecla, y luego empezar a disminuir gradualmente el efecto



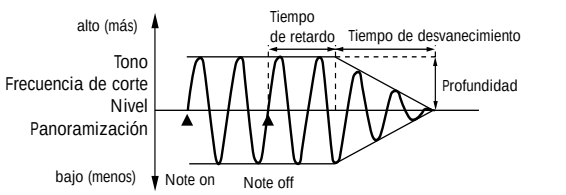
Fade Mode: ON >
Delay Time: El tiempo que seguirá el LFO después de tocar el teclado
Fade Time: El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el mínimo cuando haya transcurrido el tiempo de retardo

● Aplicar el LFO gradualmente después de soltar la tecla



Fade Mode: OFF <
Delay Time: El tiempo que transcurre desde que suelta el teclado hasta que empieza a aplicarse el LFO
Fade Time: El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el máximo cuando haya transcurrido el tiempo de retardo

●Aplicar el LFO desde que pulsa la tecla hasta que la suelta, y luego empezar a disminuir gradualmente el efecto al soltar la tecla.



Fade Mode: OFF >
Delay Time: El tiempo que seguirá el LFO después de soltar el teclado
Fade Time: El tiempo durante el cual la amplitud del LFO alcanzará el mínimo cuando haya transcurrido el tiempo de retardo

STEP LFO

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.97).

Parámetro	Valor	Explicación
Step Type ZOOM **Step Type**	TYP1, TYP2	Al generar una forma de onda LFO a partir de los datos especificados en LFO Step 1–16, especifique si el nivel cambiará bruscamente en cada paso o si se conectará linealmente. **TYP1:** stair-step change **TYP2:** linear change
Step 1–16 ZOOM **Step 1–16**	-36–+36	Especifica los datos para Step LFO. Si LFO Pitch Depth es +63, cada unidad +1 de los datos de paso corresponde a un tono de +50 centésimas.

OUTPUT

Parámetro	Valor	Explicación
Patch Out Assign	MFX, L+R, L, R, TONE	Especifica cómo se transmitirá el sonido directo de cada patch. **MFX:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. **L+R:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono al jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono al jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto **TONE:** Emite de acuerdo con los ajustes de cada tono.
Tone Out Assign	MFX, L+R, L, R,	Especifica cómo se transmitirá el sonido directo de cada tono. **MFX:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. **L+R:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono al jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono al jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto * Si Patch Out Assign no está ajustado a "TONE", estos ajustes se ignorarán. * Si "Struct 1 & 2, 3 & 4" (p.99) está ajustado a TYPE 02–10, los ajustes para el tono 1 (3) seguirán los ajustes del tono 2 (4). (Esto se debe a que las salidas de los tonos 1 y 2 se combinan en el tono 2, y las salidas de los tonos 3 y 4 se combinan en el tono 4). * Los sonidos se emiten al chorus y al reverb siempre en mono. * El destino de salida de la señal después de pasar a través del chorus se ajusta con Chorus Output Select.
Tone Out Level	0–127	Nivel de la señal que se envía al destino de salida especificado por Tone Output Assign.
Send Level (Output = MFX)		
Tone Chorus Send	0–127	Nivel de la señal enviada al chorus para cada tono si el tono se envía a través de MFX
Tone Reverb Send	0–127	Nivel de la señal enviada a reverb para cada tono si el tono se envía a través de MFX
Send Level (Output = non MFX)		
Tone Chorus Send	0–127	Nivel de la señal enviada al chorus para cada tono si el tono no se envía a través de MFX
Tone Reverb Send	0–127	Nivel de la señal enviada a reverb para cada tono si el tono no se envía a través de MFX

Ajustar efectos para un patch (Effects / MFX / MFX Control / Chorus / Reverb)

Para obtener información acerca de los ajustes de efecto, consulte las páginas que se muestran a continuación.

- "Definir ajustes de efectos" (p. 79)
- "Ajustes de multi-efectos (MFX 1–3)" (p. 84)
- "Ajustes Chorus (CHORUS)" (p. 86)
- "Ajustes Reverb (REVERB)" (p. 86)

Ajustes detallados para el modo Piano

MEMO

También debería consultar la información relacionada en “Tocar en modo Piano ([PIANO MODE])” (p. 25) en la Guía Rápida.

Este capítulo explica los ajustes más detallados que puede realizar en el modo Piano.

Tenga en cuenta lo siguiente al utilizar el modo Piano

- La edición de patches se realiza en el modo Patch. Si pulsa [EDIT] pasará al modo Patch.
- Si desea utilizar un pedal hold, le recomendamos que utilice un DP-10 de Roland. El DP-10 le permite ajustar la resonancia del sonido en la profundidad con la que pulse el pedal.

La pantalla PIANO MODE

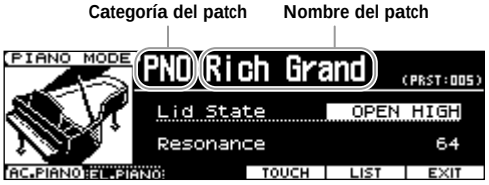
Cuando pulse [PIANO MODE] hasta que se ilumine, aparecerá la pantalla PIANO MODE.

Utilice los botones del cursor para seleccionar un parámetro, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.

Los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla ejecutarán las funciones mostradas en la línea inferior de la pantalla.

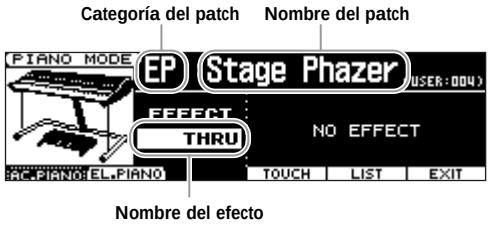
Si pulsa [PIANO MODE] hasta que se apague, o si pulsa [7 (EXIT)] o [EXIT], saldrá del modo Piano y entrará en el modo Patch.

Si selecciona [2 (AC.PIANO)]



Indicación	Contenido
Lid State	Ajusta el grado de abertura de la tapa (p.117).
Resonance	En un piano acústico, al pulsar el pedal damper, las cuerdas de las notas que no son las de las teclas tocadas resuenan por simpatía, creando una rica y espaciosa resonancia. Este parámetro ajusta el grado de resonancia.
[3 (EL.PIANO)]	Selecciona ajustes para tocar el piano eléctrico.
[5 (TOUCH)]	Ajusta el tacto del teclado (p.117).
[6 (LIST)]	Muestra una lista de patches que puede seleccionar en el modo Piano. → Pantalla PIANO PATCH LIST
[7 (EXIT)]	Sale del modo Piano.

Si selecciona [3 (EL.PIANO)]



Indicación	Contenido
EFFECT	Define ajustes de efecto (p.118). Los parámetros que pueden editarse dependen del efecto seleccionado.
[2 (AC.PIANO)]	Selecciona ajustes para tocar el piano acústico.
[5 (TOUCH)]	Ajusta el tacto del teclado (p.117).
[6 (LIST)]	Muestra una lista de patches que puede seleccionar en el modo Piano. → Pantalla PIANO PATCH LIST
[7 (EXIT)]	Sale del modo Piano.

Pantalla PIANO PATCH LIST

En la pantalla PIANO MODE, pulse [6 (LIST)] para acceder a la pantalla PIANO PATCH LIST.

Puede utilizar [◄] [►] para seleccionar “AC.PIANO” o “EL.PIANO”.

Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch.

Los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla ejecutarán las funciones mostradas en la línea inferior de la pantalla.

Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PIANO MODE.

Indicación	Contenido
[6 (SELECT)]	Confirma el patch que ha seleccionado en la lista, y vuelve a la pantalla PIANO MODE. Si pulsa [EXIT] en lugar de pulsar [6 (SELECT)], volverá a la pantalla PIANO MODE sin cambiar el patch.
[7 (WRITE)]	Guarda los ajustes (p.119).

Ajustar el tacto del teclado (Key Touch)

1. En la pantalla PIANO MODE, pulse [5 (TOUCH)].

Aparecerá la ventana Key Touch Select.

2. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar la sensibilidad táctil.

Parámetro	Valor	Explicación
Key Touch Select	LIGHT	Similar a un teclado sintetizador de poco peso
	MEDIUM	Standard
	HEAVY	Simulación de piano acústico

3. Pulse [7 SELECT].

Se aplicará el ajuste Key Touch Select seleccionado, y la ventana se cerrará.

Si pulsa [6 (CANCEL)] o [EXIT], la ventana se cerrará sin cambiar el ajuste actual.

MEMO

Este ajuste lo comparten “AC.PIANO” y “EL.PIANO”.

MEMO

Este ajuste es el ajuste de sistema “Keyboard Velocity Curve”.

Cambiar el grado de abertura de la tapa (Lid State).

1. En la pantalla PIANO MODE (AC.PIANO), utilice [▲] [▼] para mover el cursor a “Lid State”.

2. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el grado de abertura de la tapa del piano de cola.

Parámetro	Valor	Explicación
Lid State	FULL OPEN, OPEN HIGH, OPEN MID, OPEN LOW, CLOSED, FULL CLOSED	La cantidad de resonancia incrementará al abrir la tapa.

Ajustar la cantidad de resonancia (Resonance)

En un piano acústico, al pulsar el pedal damper, las cuerdas de las notas que no son las de las teclas tocadas resuenan por simpatía, creando una rica y espaciosa resonancia. Este parámetro ajusta el grado de resonancia.

1. **En la pantalla PIANO MODE (AC.PIANO), utilice [▲] [▼] para mover el cursor a "Resonance".**
2. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar la cantidad de resonancia.**

Parámetro	Valor	Explicación
Resonance	0–127	Si incrementa este valor aumentará la cantidad de resonancia.

Seleccionar un efecto para el piano eléctrico (EFFECT)

Aquí puede seleccionar efectos que se utilizan con frecuencia con un piano eléctrico. Los parámetros que pueden editarse dependen del efecto seleccionado.

1. **En la pantalla PIANO MODE (EL.PIANO), utilice los botones del cursor para mover el cursor al nombre del efecto (debajo de "EFFECT").**
2. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para cambiar el efecto.**
3. **Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar.**
4. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**

Nombre del efecto / Parámetro	Valor	Explicación
THRU: No se aplicará ningún efecto.		
Tremolo: Modula el volumen cíclicamente. El sonido parecerá tambalearse.		
Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Tipo de modulación
Rate	0.05–10.00	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad del efecto
Chorus: Añade amplitud y profundidad tridimensional al sonido.		
Rate	0.05–10.00	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance de volumen entre el sonido original (D) y el sonido del chorus (W)
Phaser: Añade un carácter de ondulación al sonido.		
Manual	0–127	Frecuencia central a la que se modula el sonido
Rate	0.05–10.00	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Resonance	0–127	Cantidad de feedback
EQ: Ajusta el tono de las gamas de frecuencia alta, media y baja.		
Low Gain	-15 [dB]–+15 [dB]	Cantidad de realce / corte de la gama de frecuencia baja
Mid1 Gain	-15 [dB]–+15 [dB]	Cantidad de realce / corte de la gama de frecuencia media 1
Mid2 Gain	-15 [dB]–+15 [dB]	Cantidad de realce / corte de la gama de frecuencia media 2
High Gain	-15 [dB]–+15 [dB]	Cantidad de realce / corte de la gama de frecuencia alta
Speaker: Simula los distintos tipos de altavoces, así como los ajustes para el micrófono utilizado para capturar el sonido de los altavoces.		
Speaker	SMALL 1, SMALL 2, MIDDLE, JC-120, BUILT-IN 1, BUILT-IN 2, BUILT-IN 3, BUILT-IN 4, BUILT-IN 5, BG STACK 1, BG STACK 2, MS STACK 1, MS STACK 2, METAL STACK, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de altavoz
Mic Level	0–127	Volumen del micro
Direct Level	0–127	Volumen del sonido directo

MEMO

Estos ajustes de efecto son sólo para el modo Piano. El efecto especificado en el modo Piano se aplicará independientemente de los ajustes de efecto del patch seleccionado.

Guardar los ajustes del modo Piano

Guardar un patch cuyos ajustes ha editadod ([WRITE])

Si desea guardar un patch cuyos ajustes (Lid State, Resonance, EFFECT, etc.) ha editado en el modo Piano, utilice [WRITE] para guardar el patch.

Para más detalles acerca de cómo guardar un patch, consulte la sección "Guardar un patch que haya creado ([WRITE])" (p. 97).

MEMO

Los ajustes "EFFECT" son sólo para el modo Piano. El efecto especificado en el modo Piano se aplicará independientemente de los ajustes de efecto del patch seleccionado.

Guardar el patch que se seleccionará cuando pulse [PIANO MODE] (WRITE)

Puede guardar el patch que se seleccionará primero cuando pulse [PIANO MODE] después de activar el instrumento. Esto también guardará el ajuste Key Touch (p.117).

1. **En la pantalla PIANO MODE, pulse [6 (LIST)].**
   Aparecerá la pantalla PIANO PATCH LIST.

2. **Utilice [◄] [►] para seleccionar "AC.PIANO" o "EL.PIANO", y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar un patch.**

3. **Pulse [7 (WRITE)].**
   El patch seleccionado en la lista cuando pulse [7 (WRITE)] será el patch seleccionado al pulsar [PIANO MODE] la próxima vez que active el JUNO-STAGE.

NOTA

Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

Capítulo 9. Ajustes detallados para un set de percusión

"Editar" es el proceso de modificar los valores de los diferentes ajustes del JUNO-STAGE (parámetros). Este capítulo explica el procedimiento para editar un set de percusión y describe la función de los parámetros del set de percusión.

Los sets de percusión se seleccionan desde el grupo patch. Esto significa que, igual que para los patches, habrán tres grupos: de usuario, predefinidos y GM. También tiene la opción de instalar hasta dos tarjetas de ampliación de ondas (Serie SRX; debe adquirirla por separado).

Para más información acerca de los grupos patch, consulte "Capítulo 8. Edición detallada para patches" (p. 94).

Editar un set de percusión

Puede crear un nuevo set de percusión editando uno existente. Un set de percusión es una colección de tonos de percusión (sonidos de instrumentos de percusión). Para editar un set de percusión, debe editar los ajustes del tono de percusión asignados a cada tecla.

El tono de percusión asignado a cada tecla consta de hasta cuatro ondas. La relación entre los tonos y ondas de percusión es igual que la relación entre patches y tonos.

Editar en una pantalla gráfica (ZOOM EDIT)

La pantalla Zoom Edit le permite editar utilizando una pantalla gráfica de parámetros importantes que se editan frecuentemente.

MEMO

Para más información acerca de estos parámetros, consulte la p.124 y siguientes.

1. **En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el set de percusión que desea editar.**

   Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

MEMO

Si desea crear un set de percusión desde cero en lugar de empezar por un set de percusión existente, ejecute la operación Initialize (p.122).

2. **Pulse [EDIT].**

3. **Pulse [3] o utilice el dial VALUE para seleccionar "RHYTHM EDIT" y, a continuación, pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Zoom Edit.

4. **Pulse una tecla para especificar el tono de percusión (A0–C8) que desea editar.**

   La tecla especificada se indica en la parte superior derecha de la pantalla.

5. **Pulse los botones [2]–[5] para seleccionar la pantalla de edición deseada.**

Botón	Pantalla
[2 (PCH ENV)]	PITCH ENVELOPE (p.126)
[3 (TVF PRM)]	TVF PARAMETER (p.128)
[4 (TVF ENV)]	TVF ENVELOPE (p.129)
[5 (TVA ENV)]	TVA ENVELOPE (p.130)

6. **Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar.**

7. **Pulse [TONE SWITCH / SELECT] hasta que se ilumine y utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar la onda que desea editar.**

   - **Para editar simultáneamente el mismo parámetro para ondas múltiples**

     Pulse simultáneamente TONE SELECT [1]–[4] correspondientes a las ondas que desea editar, hasta que se iluminen en rojo.

   - **Para activar / desactivar las ondas**

     Pulse TONE SWITCH [1]–[4] para activar / desactivar cada onda.

8. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**

   Si ha seleccionado más de una onda para editar, todas ellas se ajustarán al mismo valor.

MEMO

En PRO EDIT (p.121) puede editar mientras conserva las diferencias relativas entre las ondas.

9. **Repita los pasos 4–8 para editar el set de percusión de la forma deseada.**

10. **Si desea guardar los cambios realizados, pulse [WRITE] (p.123).**

    Si decide no guardar los cambios, pulse [EXIT] para salir de la pantalla ZOOM EDIT.

    Si sale de la pantalla ZOOM EDIT sin guardar, se visualizará "*" en la pantalla PATCH PLAY del modo Patch.

NOTA

Si desactiva el equipo o si selecciona un sonido diferente cuando se visualiza "*", los ajustes de patch editados se perderán.

Visualizar y editar todos los parámetros (PRO EDIT)

Muestra los parámetros de ZOOM EDIT, y además le permite editar con más detalle.

MEMO

Para información acerca de estos parámetros, consulte la p.124 y siguientes.

1. En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el patch que desea editar.

Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

MEMO

Si desea crear un patch desde cero sin utilizar un patch existente, ejecute la operación Initialize (p.122).

2. Pulse [EDIT].

3. Pulse [3] o utilice el dial VALUE para seleccionar "RHYTHM EDIT" y, a continuación, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla ZOOM EDIT.

4. Pulse [7 (PRO EDIT)].

Aparecerá la pantalla PRO EDIT.

5. Pulse una tecla para seleccionar el tono de percusión (A0–C8) que desea editar.

6. Utilice [3 (GRP ↑)] [4 (GRP ↓)] para cambiar entre los grupos de parámetros.

CONSEJO

Como alternativa, puede cambiar entre los grupos de parámetros pulsando [2 (GRP LIST)] para acceder a la ventana Rhythm Pro Edit Menu, y a continuación utilizar el dial VALUE, [DEC] [INC], o [▲] [▼] para seleccionar el grupo de parámetros, y pulsar [ENTER].

7. Utilice los botones del cursor para seleccionar un parámetro.

8. Pulse [TONE SWITCH / SELECT] hasta que se ilumine y utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar la onda que desea editar.

- **Para editar el mismo parámetro de varias ondas simultáneamente**
  Pulse simultáneamente TONE SELECT [1]–[4] para las ondas que desea editar, hasta que se iluminen en rojo.
- **Para activar / desactivar las ondas**
  Pulse TONE SWITCH [1]–[4] para activar / desactivar las ondas.
  Editará las ondas para las que se muestra una marca de verificación (✔) para los números de tono de la parte superior derecha de la pantalla.

9. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.

Si ha seleccionado más de una onda para editar, los valores cambiarán mientras se preservan sus diferencias relativas.

10. Repita los pasos 5-9 para editar los parámetros de la forma deseada.

11. Si desea guardar los ajustes modificados, pulse [WRITE] (p.123).

Si decide no guardar los cambios realizados, pulse [EXIT] para salir de la pantalla PRO EDIT.

Si sale de la pantalla PRO EDIT sin guardar, se visualizará un "*" en la pantalla PATCH PLAY del modo Patch.

NOTA

Si desactiva el equipo o si selecciona un sonido diferente cuando se visualiza "*", los ajustes de patch editados se perderán.

Inicializar un set de percusión

Aquí se explica cómo recuperar (inicializar) los valores predeterminados de los ajustes del patch (set de percusión) seleccionado. También es posible inicializar sólo una tecla específica (tono de percusión) del set de percusión seleccionado.

NOTA

La inicialización afectará sólo al set de percusión seleccionado. Si desea recuperar el estado original de fábrica de todos los ajustes, ejecute Factory Reset (p.155).

1. **En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el patch de usuario que desea inicializar.**

   Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

2. **Pulse [EDIT].**

3. **Pulse [3] o utilice el dial VALUE para seleccionar "RHYTHM EDIT", y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla ZOOM EDIT.

4. **Si desea inicializar sólo una tecla específica, pulse aquella tecla para especificar la tecla (A0–C8) que se inicializará.**
   La tecla especificada se indica en la parte superior derecha de la pantalla.

5. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [6 (INIT)].**
   Se abrirá la ventana Rhythm Initialize.

6. **Utilice [▲] [▼] para especificar el método de inicialización.**

Valor	Significado
All	Todos los tonos del set de percusión se inicializarán.
Key	Se inicializará sólo la tecla especificada en el paso 4.

7. **Pulse [7 SELECT].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

8. **Pulse [7 (EXEC)] para realizar la inicialización.**

Copiar los ajustes Rhythm Set (Rhythm Tone)

Aquí se explica cómo copiar los ajustes de un set de percusión deseado al patch seleccionado.

1. **En el modo Patch o en el modo Performance, seleccione el patch de usuario de destino de la copia.**

   Para más información, consulte "Seleccionar patches en modo Patch" (p. 45) o "Seleccionar un patch para cada parte" (p. 50).

2. **Pulse [EDIT].**

3. **Pulse [3] o utilice el dial VALUE para seleccionar "RHYTHM EDIT", y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla ZOOM EDIT.

4. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [7 (TONE CPY)].**
   Aparecerá la ventana Rhythm Tone Copy.

5. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar el grupo, número y tono "Source (origen de la copia)".**
   Si pulsa [5 (COMPR)] para aplicar una marca de verificación (✔), podrá reproducir el set de percusión de origen de la copia (función Compare).

6. **Utilice los botones del cursor para mover el cursor, y seleccione el tono "Destination (destino de la copia)".**

7. **Pulse [7 (EXEC)].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

8. **Pulse [7 (EXEC)] para ejecutar la copia.**

Función Compare

Al copiar o guardar tonos del set de percusión, suele resultar útil utilizar la función Compare.

Si desea escuchar el set de percusión de origen de la copia (o de destino del almacenamiento), pulse [5 (COMPR)] para aplicar una marca de verificación (✔); ahora puede utilizar el teclado para reproducir el set de percusión de origen de la copia (o de destino del almacenamiento).

* El set de percusión puede sonar ligeramente diferente que al reproducirlo con la función Compare.

Guardar un set de percusión que haya creado ([WRITE)

Los cambios realizados son temporales, y los perderá si desactiva el equipo o selecciona otro patch (set de percusión). Si desea conservar el set de percusión modificado, debe guardarlo en la memoria de usuario interna.

Al editar los ajustes de un set de percusión en el modo Patch, aparecerá un "*" en la pantalla PATCH PLAY. Si ha editado un patch en el modo Performance, también debería guardar la interpretación después de guardar el patch (p.133).

NOTA

Cuando guarde, los datos que antes ocupaban el destino de almacenamiento se reemplazarán.

1. **Editar un set de percusión.**

2. **Pulse [WRITE].**
   Aparecerá la pantalla RHYTHM SET NAME.
   Si está en el modo Performance, aparecerá la pantalla WRITE MENU. Si pulsa [3 (PAT/RHY)] accederá a la pantalla RHYTHM SET NAME.

3. **Asignar un nombre al grupo de percusión.**
   Para más detalles acerca de la asignación de un nombre, consulte la p.44.

4. **Cuando haya asignado un nombre, pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá una pantalla, que le permitirá seleccionar el destino de almacenamiento.

5. **Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para seleccionar el número de set de percusión de destino del almacenamiento.**
   Si pulsa [5 (COMPR)] para aplicar una marca de verificación (✔), podrá reproducir el set de percusión de destino del almacenamiento (función Compare).

6. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

7. **Pulse [7 (EXEC)] para guardar el set de percusión.**

NOTA

Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

Nota al seleccionar una forma de onda

El JUNO-STAGE utiliza formas de onda PCM complejas como base de los sonidos. Por este motivo, debe tener en cuenta que si especifica una forma de onda muy distinta a la original, el resultado puede no ser el esperado.

Las formas de onda internas del JUNO-STAGE se pueden categorizar en los dos tipos siguientes.

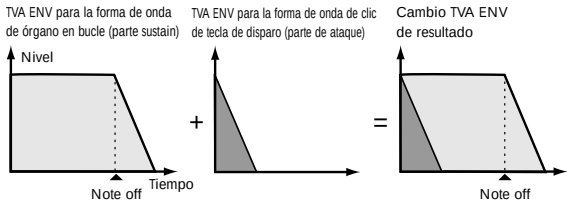
De disparo:

Son sonidos con un tiempo de caída corto. Las formas de onda de disparo contienen toda la duración del sonido desde el ataque hasta que cae en silencio. Algunas de estas formas de onda capturan un sonido completo como un instrumento de percusión, pero también hay muchos sonidos de componente de ataque como el golpe del martillo de un piano o el ruido del traste de una guitarra.

Bucle:

Son sonidos con una caída larga, o sonidos sostenidos. Las formas de onda en bucle reproducen repetidamente una parte de un sonido, cuando llega a un estado relativamente estable. Estos sonidos también incluyen numerosos sonidos de componentes, como una cuerda de piano que vibra o un tubo resonante.

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de un sonido creado combinando una forma de onda de disparo con una forma de onda en bucle. (Ejemplo de un órgano eléctrico).

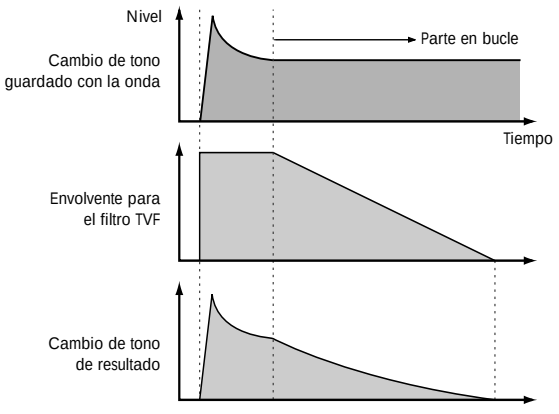

TVA ENV para la forma de onda de órgano en bucle (parte sustain)
TVA ENV para la forma de onda de clic de tecla de disparo (parte de ataque)
Cambio TVA ENV de resultado
Nivel
+
=
Note off
Tiempo
Note off

Nota al seleccionar una forma de onda de disparo

No es posible utilizar los ajustes de envolvente para proporcionar a una forma de onda de disparo una caída más larga que la que contiene la forma de onda original, o para que sea un sonido sostenido. Aunque haya realizado este tipo de ajuste de envolvente, estaría intentando obtener algo que no existe en la forma de onda original.

Nota al seleccionar una forma de onda de bucle

Muchos instrumentos acústicos como el piano o el saxo están caracterizados por un cambio brusco de timbre muy al principio del sonido, y este cambio rápido es lo que da al instrumento su carácter distintivo. Al utilizar estas formas de onda, es preferible utilizar los cambios tonales complejos en la parte de ataque del sonido sin intentar modificarlos; utilice la envolvente sólo para modificar la parte de caída del sonido, de la forma deseada. Si también utiliza la envolvente para modificar el ataque, los ajustes de envolvente se verán afectados por el ataque de la propia forma de onda, y puede que no consiga el resultado esperado.



Funciones de los parámetros del set de percusión

Ajustes comunes a todo el set de percusión

GENERAL

Parámetro	Valor	Explicación
Rhythm Level	0–127	Volumen del set de percusión
Rhythm Tone Name		Puede asignar un nombre de hasta 12 caracteres a un tono de percusión. Pulse [◄] [►] para mover el cursor, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para seleccionar los caracteres.

CONTROL

Parámetro	Valor	Explicación
Assign Type	MULTI, SINGLE	Ajusta la forma en que se reproducen los sonidos cuando se pulsa la misma tecla varias veces. **MULTI:** Superpone el sonido de las mismas teclas. Incluso con sonidos continuos donde el sonido se reproduce durante un periodo prolongado, como con platos crash, los sonidos se superponen, sin eliminar los sonidos reproducidos previamente. **SINGLE:** Sólo se puede reproducir un sonido a la vez cuando se pulsa la misma tecla. Con sonidos continuos donde el sonido se reproduce durante un periodo prolongado, el sonido anterior se detiene cuando se reproduce el siguiente sonido.
Mute Group	OFF, 1-31	La función Mute Group permite designar dos o más tonos de percusión que no pueden sonar simultáneamente. En un grupo de percusión real, no pueden ocurrir un sonido charles abierto y un sonido charles cerrado simultáneamente. Par reproducir la realidad de esta situación, puede configurar un Mute Group. Se pueden usar hasta 31 Mute Groups. Los tonos de percusión que no pertenecen a ningún grupo de este tipo deben ajustarse a "OFF".
Tone Env Mode	NO-SUS, SUSTAIN	Cuando se selecciona una forma de onda de tipo loop (p.123), normalmente continuará sonando mientras mantenga pulsada la tecla. Si desea que un sonido caiga de forma natural incluso cuando mantenga pulsada la tecla, ajústelo a "NO-SUS". * Si se selecciona una onda de tipo de disparo (p.123), no se sostendrá aunque este parámetro esté ajustado a "SUSTAIN".
Tone Pitch Bend Range	0–48	La cantidad de cambio de tono en semitonos (4 octavas) que se producirá cuando se mueva la palanca Pitch Bend La cantidad de cambio cuando se inclina la palanca se ajusta al mismo valor para los lados izquierdo y derecho.
One Shot Mode	OFF, ON	**ON:** El sonido se reproducirá hasta el final de la forma de onda (o hasta el final de la envolvente, lo que se produzca primero).
Relative Level	-64–+63	Ajusta el volumen del tono de percusión. Este parámetro se ajusta con el mensaje system exclusive del controlador basado en teclas. Normalmente, puede dejarlo ajustado a 0. NOTA Si el nivel del tono de percusión se ajusta a 127, el volumen no se puede subir más.

RECEIVE

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Receive Expression	OFF, ON	Para cada tono de percusión, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Expression.
Tone Receive Hold-1	OFF, ON	Para cada tono de percusión, especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes MIDI Hold-1. * Si se ha seleccionado "NO-SUS" para el parámetro Env Mode, este ajuste no tendrá efecto.
Tone Receive Pan Mode	CONTINUOUS, KEY-ON	Para cada tono de percusión, especifica cómo se recibirán los mensajes de panoramización. **CONTINUOUS:** Cada vez que se reciban mensajes Pan, la posición estéreo del tono cambiará. **KEY-ON:** La panoramización del tono sólo cambiará cuando se reproduzca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras está sonando una nota, la panoramización no cambiará hasta que se pulse la siguiente tecla. * Los canales no se pueden ajustar para que no reciban mensajes Pan.

Modificar formas de onda / tono / envolvente de tono

WAVE PARAMETER

Parámetro	Valor	Explicación
Wave Group	INT, EXP	Grupo que contiene las formas de onda que comprenden el tono de percusión **INT:** Formas de onda guardadas en la memoria interna **EXP:** Forma de onda guardada en una tarjeta de ampliación de onda (serie SRX) instalada en las ranuras EXP
Wave Bank	A, B	Cuando Wave Group es EXP **A, B:** Ranuras para tarjetas de ampliación de ondas
Wave No. L (Mono) **Wave No. R**	----, 1–	Ondas que componen el tono de percusión (el límite superior dependerá de Wave Group y Wave Bank). En el modo monaural, sólo se especifica la parte izquierda (L). En estéreo, también se especifica la parte derecha (R). Si desea seleccionar un par de ondas izquierda / derecha, seleccione el número de onda izquierda (L), y a continuación mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [5 (STEREO)] para añadir una marca de verificación (✔); se recuperará la (onda) derecha (R).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Gain (amplificación) de la forma de onda El valor cambia en intervalos de 6 dB (decibelios); un incremento de 6 dB dobla el gain de la forma de onda.
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Si desea sincronizar un loop de frase al reloj (tempo), ajústelo a "ON". * Esto es válido sólo si ha instalado una tarjeta de ampliación de ondas que debe adquirir por separado, y ha seleccionado una forma de onda que indica un tempo (BPM). Si una forma de onda de una tarjeta de ampliación se ondas está seleccionada para el tono, activando el parámetro Wave Tempo Sync (ON) provocará que se ignoren los ajustes relacionados con el tono y los ajustes relacionados con FXM.
FXM Switch	OFF, ON	Define si se utilizará (ON) el FXM o no (OFF).
FXM Color	1–4	Cómo realizará el FXM la modulación de frecuencia Los ajustes más altos provocan un sonido más granulado, mientras que unos ajustes más bajos provocan un sonido más metálico.
FXM Depth	0–16	Profundidad de la modulación producida por FXM

Phrase Loop

Phrase loop hace referencia a la reproducción repetida de una frase que se ha desconectado de una canción (por ejemplo, utilizando un sampler). Una técnica relacionada con la utilización de loops de frase es la extracción de una frase de una canción pre-existente en un género específico, por ejemplo en música dance, y a continuación, crear una canción nueva utilizando dicha frase como el motif básico. Esto se conoce como "Break Beats".

FXM

FXM (Modulación de cruce de frecuencia) utiliza una forma de onda especificada para aplicar una modulación de frecuencia a la forma de onda actualmente seleccionada, creando armónicos complejos. Esto es útil para crear efectos de sonidos o sonidos dramáticos.

WAVE PITCH

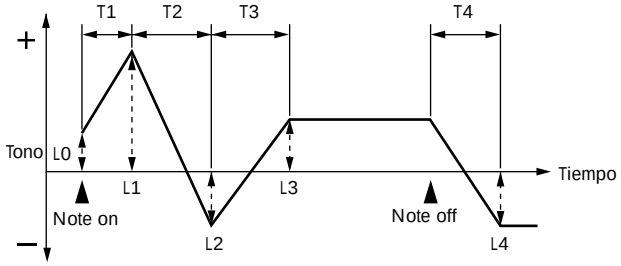
Parámetro	Valor	Explicación
Tone Coarse Tune	0 (C -)– 127 (G9)	El tono en que suena un tono de percusión Ajuste la afinación aproximada para las ondas que abarcan los tonos de percusión con el parámetro Wave Coarse Tune (p.127).
Tone Fine Tune	-50–+50	Afinación del sonido del tono de percusión (en intervalos centesimales; una centésima es 1/100 parte de un semitono) Ajuste la afinación precisa para las ondas que abarcan los tonos de percusión con el parámetro Wave Fine Tune (p.127).
Tone Random Pitch Depth	0–1200	La anchura de la desviación de tono aleatoria que se produce cada vez que se pulsa una tecla (en intervalos centesimales) Si no quiere que el tono cambie aleatoriamente, ajústelo a "0".

WAVE PITCH ENV

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.120).

Parámetro	Valor	Explicación
P-Env Depth **ZOOM Env Depth**	-12–+12	Profundidad de la envolvente del tono Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente de tono produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
P-Env V-Sens	-63–+63	La dinámica de interpretación en el teclado se puede utilizar para controlar la profundidad de la envolvente del tono. Si desea que la envolvente de tono tenga más efecto para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env T1 V-Sens	-63–+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al T1 de la envolvente de tono. Si desea que T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env T4 V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte al valor T4 de la envolvente de tono. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env Time 1–4 **ZOOM Time 14**	0–127	Tiempos de la envolvente de tono (T1–T4) Unos ajustes más altos resultarán en un tiempo más largo hasta que se alcance el siguiente tono.
P-Env Level 0–4 **ZOOM Level 0–4**	-63–+63	Niveles de la envolvente de tono (L0–L4) Especifique cómo cambiará el tono en cada punto con respecto al tono ajustado con Coarse Tune o Fine Tune.

Pitch Envelope



Parámetros WAVE MIX

WAVE MIX LV/PN

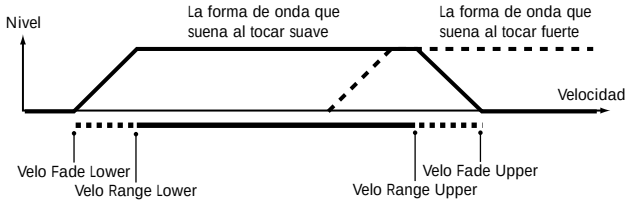
Parámetro	Valor	Explicación
Wave Level	0–127	Volumen de la forma de onda
Wave Pan	L64–0–63R	Posición izquierda/derecha de la forma de onda
Wave Rnd Pan Sw	OFF, ON	Utilice este ajuste para que la panoramización de la forma de onda cambie (ON) o no (OFF) de manera aleatoria cada vez que pulse una tecla. El intervalo de cambio de la panoramización se determina con el parámetro Random Pan Depth (p.130).
Wave Alter Pan Sw	OFF, ON, REVS	Este ajuste provoca que la panoramización de la forma de onda se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Seleccione "ON" para panoramizar la onda de acuerdo con los ajustes del parámetro Alternate Pan Depth (p.130), o a "REVS" si desea invertir la panoramización.

WAVE MIX TUNE

Parámetro	Valor	Explicación
Wave Coarse Tune	-48–+48	Tono del sonido de la forma de onda (en semitonos, +/-4 octavas)
Wave Fine Tune	-50–+50	Tono del sonido de la forma de onda (en intervalos centesimales; una centésima es 1/100 parte de un semitono)

VELOCITY RANGE

Puede utilizar la fuerza con la que toca las teclas para controlar la forma en que se reproduce cada forma de onda.


Nivel
La forma de onda que suena al tocar suave
La forma de onda que suena al tocar fuerte
Velocidad
Velo Fade Lower
Velo Range Lower
Velo Range Upper
Velo Fade Upper

Parámetro	Valor	Explicación
Velocity Control	OFF, ON, RAN	Determina si una forma de onda diferente se reproduce (ON) o no (OFF) dependiendo de la fuerza con que toca la tecla (velocidad). **RAN:** Las formas de onda que constituyen el tono de percusión sonarán aleatoriamente, independientemente de los mensajes Velocity.
Velo Fade Lower	0–127	Determina qué le sucede al nivel de la forma de onda cuando el tono de percusión se toca a una velocidad inferior a Velo Range Lower. Si no desea que suene la forma de onda, ajuste este parámetro a "0".
Velo Range Lower	1–(UPPER)	Especifica la velocidad más baja a la que sonará la forma de onda.
Velo Range Upper	(LOWER)–127	Especifica la velocidad más alta a la que sonará la forma de onda.
Velo Fade Upper	0–127	Determina qué le sucede al nivel de la forma de onda cuando el tono de percusión se toca a una velocidad superior a Velo Range Upper. Si no desea que suene la forma de onda, ajuste este parámetro a "0".

Modificar el brillo de un sonido con un filtro (TVF / TVF Envelope)

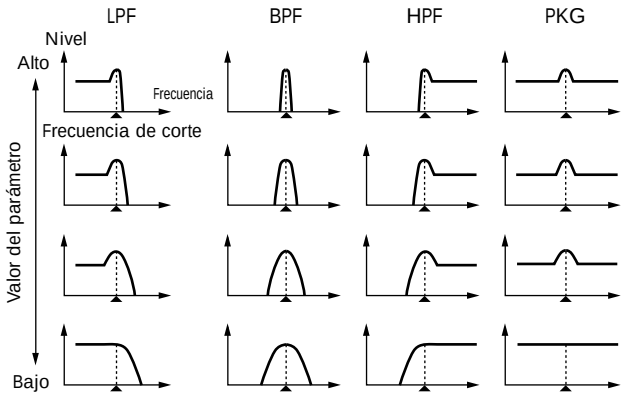
Un filtro corta o realza una región especifica de la frecuencia para cambiar el brillo, el grosor u otras cualidades del sonido.

TVF PARAMETER

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.120).

Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type ZOOM **Filter Type**	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** Filtro pasa bajos. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte para redondear, o quitar brillo, al sonido. **BPF:** Filtro pasa banda. Éste deja sólo las frecuencias de la región de la frecuencia de corte, y corta las demás. Puede resultar útil al crear sonidos distintivos. **HPF:** Filtro pasa altos. Corta las frecuencias de la región que se encuentra por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión que enfaticen sus tonos más altos. **PKG:** Filtro de pico. Enfatiza las frecuencias de la región de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte. **LPF2:** Filtro pasa bajos 2. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro es la mitad de la del LPF. Este filtro es adecuado para utilizarlo con sonidos de instrumentos simulados como, por ejemplo, un piano acústico. **LPF3:** Filtro pasa bajos 3. Aunque los componentes de la frecuencia que se encuentran por encima de la frecuencia de corte se corten, la sensibilidad de este filtro cambia de acuerdo con la frecuencia de corte. Mientras que este filtro también es adecuado para utilizarlo con los sonidos de instrumentos acústicos simulados, los matices que muestra varían de los de LPF2, incluso con los mismos ajustes de la envolvente TVF. * Si ajusta "LPF2" o "LPF3", el ajuste para el parámetro Resonance se ignorarán.
Cutoff Frequency ZOOM **Cutoff**	0–127	Frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de frecuencia de la forma de onda.
Resonance ZOOM **Resonance**	0–127	Enfatiza la parte del sonido en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. * Los ajustes excesivamente altos pueden producir una oscilación, provocando una distorsión del sonido.

Resonance

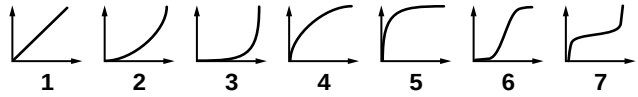


Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff V-Curve	FIX, 1–7	La curva que determina cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) a la frecuencia de corte. Ajústelo a "FIX" si no desea que la frecuencia de corte se vea afectada por la velocidad del teclado. 1 2 3 4 5 6 7

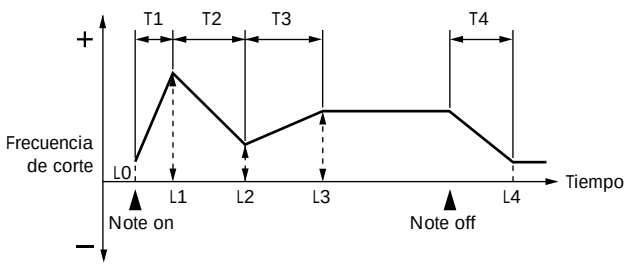
Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando cambie la frecuencia de corte a aplicar como resultado de cambios en la velocidad de reproducción. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban la frecuencia de corte, ajuste este parámetro a valores positivos (+).
Resonance V-Sens	-63–+63	Esto permite que la velocidad del teclado modifique la cantidad de resonancia. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban el efecto de resonancia, ajuste este parámetro a valores positivos (+).

TVF ENVELOPE

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.120).

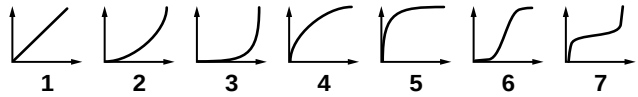
Parámetro	Valor	Explicación
F-Env Depth ZOOM **Env Depth**	-63–+63	Profundidad de la envolvente TVF Unos ajustes más altos provocarán que la envolvente TVF produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
F-Env V-Curve	FIX, 1–7	La curva que determina cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) a la envolvente TVF Ajústelo a "FIX" si no desea que la envolvente TVF se vea afectada por la velocidad del teclado.  1 2 3 4 5 6 7
F-Env V-Sens	-63–+63	Especifica cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado a la profundidad de la envolvente TVF Unos ajustes positivos (+) provocarán que la envolvente TVF tenga un mayor efecto para las notas tocadas con mayor intensidad, y unos valores negativos (-) provocarán que el efecto sea menor.
F-Env T1 V-Sens	-63–+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al T1 de la envolvente TVF. Si desea que T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
F-Env T4 V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte al valor T4 de la envolvente TVF. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
F-Env Time 1–4 ZOOM **Time 14**	0–127	Tiempos de la envolvente TVF (T1–T4) Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de frecuencia de corte.
F-Env Level 0–4 ZOOM **Level 0–4**	0–127	Niveles de la envolvente TVF (L0–L4) Especifique cómo cambiará la frecuencia de corte en cada punto, con respecto al valor de la frecuencia de corte.

TVF Envelope



Ajustar el volumen (TVA/TVA Envelope)

TVA PARAMETER

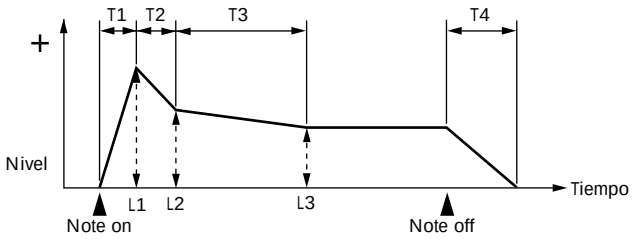
Parámetro	Valor	Explicación
Tone Level	0–127	Volumen del tono de percusión Este ajuste es útil sobre todo para ajustar el balance del volumen entre los tonos de percusión.
Level V-Curve	FIX, 1–7	La curva que determina cómo afectará la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) al volumen Ajústelo a "FIX" si no desea que el volumen del tono se vea afectado por la velocidad del teclado.  1 2 3 4 5 6 7
Level V-Sens	-63–+63	Ajústelo cuando desee que el volumen del tono cambie dependiendo de la dinámica de interpretación en el teclado. Ajústelo a un valor positivo (+) para que los cambios del volumen del tono aumenten cuando se toquen las teclas con más fuerza; para que el tono suene más suave mientras toca más fuerte, ajústelo aun valor negativo (-).
Tone Pan	L64–0–63R	Posición izquierda/derecha del tono de percusión
Random Pan Depth	0–63	Utilice este parámetro cuando desee que la posición estéreo cambie aleatoriamente cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables.
Alternate Pan Depth	L63–0–63R	Este ajuste provoca que la panoramización se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Los ajustes más altos producen cambios más notables. Los ajustes "L" o "R" invertirán el orden con que la panoramización se alternará entre la izquierda y la derecha. Por ejemplo, si dos tonos de percusión se ajustan a "L" y "R" respectivamente, la panoramización de los dos tonos de percusión se alternará cada vez que se interpreten.

TVA ENVELOPE

Los parámetros indicados con (ZOOM) se pueden editar con ZOOM EDIT (p.120).

Parámetro	Valor	Explicación
A-Env T1 V-Sens	-63–+63	Esto permite que la dinámica del teclado afecte al T1 de la envolvente TVA. Si desea que el Time 1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
A-Env T4 V-Sens	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte al valor T4 de la envolvente TVA. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
A-Env Time 1–4 **ZOOM Time 14**	0–127	Tiempos de la envolvente TVA (T1–T4) Los ajustes mayores alargarán el tiempo hasta que se alcance el siguiente nivel de volumen.
A-Env Level 1–3 **ZOOM Level 1–3**	0–127	Niveles de la envolvente TVA (L1–L3) Especifique cómo cambiará el volumen en cada punto, con respecto al valor de Tone Level.

TVA Envelope



Ajustes Output (OUTPUT)

Parámetro	Valor	Explicación
Rhythm Out Assign	MFX, L+R, L, R, TONE	Especifica para cada set de percusión cómo se enviará el sonido directo. **MFX:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. **L+R:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono al jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono al jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto **TONE:** Emite de acuerdo con los ajustes de cada tono de percusión.
Tone Out Assign	MFX, L+R, L, R,	Especifica cómo se emitirá el sonido directo de cada tono de percusión. **MFX:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. **L+R:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono al jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono al jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto * Si Rhythm Out Assign no está ajustado a "TONE", estos ajustes se ignorarán. * Los sonidos se emiten al chorus y al reverb siempre en mono. * El destino de salida de la señal después de pasar a través del chorus se ajusta con los parámetros Chorus Output Select (p.81).
Tone Out Level	0–127	Nivel de la señal que se envía al destino de salida especificado por Tone Out Assign.
Send Level (Output = MFX)		
Tone Chorus Send	0–127	Nivel de la señal enviada al chorus para cada tono de percusión si el tono se envía a través de MFX
Tone Reverb Send	0–127	Nivel de la señal enviada a reverb para cada tono de percusión si el tono se envía a través de MFX
Send Level (Output = non MFX)		
Tone Chorus Send	0–127	Nivel de la señal enviada al chorus para cada tono de percusión si el tono no se envía a través de MFX
Tone Reverb Send	0–127	Nivel de la señal enviada a reverb para cada tono de percusión si el tono no se envía a través de MFX

Ajustar efectos para un set de percusión (Effects / MFX / MFX Control / Chorus / Reverb)

Para obtener información acerca de los ajustes de efecto, consulte las páginas que se muestran a continuación.

- "Definir ajustes de efectos" (p. 79)
- "Ajustes de multi-efectos (MFX 1–3)" (p. 84)
- "Ajustes Chorus (CHORUS)" (p. 86)
- "Ajustes Reverb (REVERB)" (p. 86)

Capítulo 10. Edición detallada para Performances

Las performances del JUNO-STAGE se organizan en dos grupos: de usuario y predefinidas.

USER

Es un grupo de performances reescribibles dentro del JUNO-STAGE. Las performances creadas se pueden guardar en este grupo. Cuando se entrega el JUNO-STAGE, este grupo ya contiene 64 performances.

PRST (preset)

Es un grupo de performances no reescribibles dentro del JUNO-STAGE. Aunque estas performances no pueden reescribirse, puede editar los ajustes de la performance seleccionada y guardar los ajustes modificados en el grupo de performances de usuario.

Cómo editar una performance

Una performance contiene asignaciones de patch (set de percusión) para todas las partes, e incluye los ajustes como volumen y panoramización para cada parte.

Cuando cambia las performances, los ajustes que contiene para las partes 1–16 se recuperarán, junto con otros ajustes variados que determinan cómo el JUNO-STAGE responde a su interpretación.

1. **Pulse [PERFORM].**
   Aparecerá la pantalla PERFORM PLAY.
2. **Seleccione la performance que desea editar.**
   Para detalles acerca de cómo seleccionar una performance, consulte la sección “Seleccionar una performance” (p. 49).
3. **Utilice los botones de función para acceder a la pantalla de edición deseada.**
   Para detalles, consulte la explicación de cada pantalla.
4. **Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar.**
5. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para editar el valor.**
6. **Una vez haya acabado de editar, pulse [EXIT].**
   Volverá a la pantalla PERFORM PLAY.
   Si vuelve a la pantalla PERFORM PLAY sin guardar los cambios que ha realizado, aparecerá un “*” a la izquierda del grupo de performance.
   Si desactiva el equipo o si selecciona un sonido diferente cuando se visualiza “*”, los cambios realizados se eliminarán. Si desea conservar los cambios, guarde la performance (p.133).

Inicializar una performance

Aquí se explica cómo inicializar los ajustes de la performance seleccionada a sus valores por defecto.

NOTA

La inicialización afectará sólo a la performance seleccionada. Si desea recuperar el estado original de fábrica de todos los ajustes, ejecute Factory Reset (p.155).

1. **En la pantalla PERFORM PLAY, seleccione la performance que desea inicializar.**
2. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [7 (INIT)].**
   Aparecerá la ventana Performance Initialize.
3. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar el método de inicialización deseado.**

Ajuste	Contenido
Por defecto	Inicializa los ajustes de la performance seleccionada a los valores por defecto.
Sound Control	Inicializa los siguientes parámetros de la parte. Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay

4. **Pulse [7 SELECT].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].
5. **Pulse [7 (EXEC)] para inicializar los ajustes.**

Editar el patch que se asigna a una parte

Cuando utilice un patch (o set de percusión) en el modo Performance, sus efectos y algunos otros ajustes se verán afectados por los ajustes de la performance. Para editar el patch (o el set de percusión) en el contexto de estos ajustes de la performance, proceda de la forma siguiente.

1. **Asegúrese de que [PERFORM] esté iluminado.**
2. **Pulse [EDIT].**
3. **Pulse [3] o utilice el dial VALUE para seleccionar "PATCH EDIT" (o "RHYTHM EDIT"), y pulse [ENTER].**
   Ahora puede editar el patch que está asignado a la parte seleccionada. Si desea más detalles acerca de la edición de patches, consulte "Capítulo 8. Edición detallada para patches" (p. 94), o "Capítulo 9. Ajustes detallados para un set de percusión" (p. 120).

MEMO

Cuando haya terminado la edición del patch, pulse [WRITE] para guardar el patch (p.133).

Guardar una performance que haya creado ([WRITE])

Los cambios realizados son temporales, y los perderá si desactiva el equipo o selecciona otra performance. Si desea conservar la performance editada, debe guardarla en la memoria de usuario interna.

Cuando haya editado una performance, aparecerá un "*" en la pantalla PERFORM PLAY.

NOTA

Cuando guarde, los datos que antes ocupaban el destino de almacenamiento se reemplazarán.

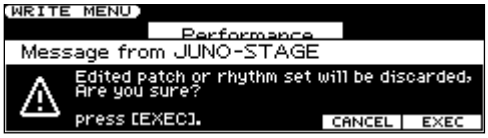
1. **Editar una performance.**
2. **Pulse [WRITE].**
   Aparecerá la pantalla WRITE MENU.
3. **Pulse [2 (PERF)].**
   Como alternativa, puede utilizar [▲] o [▼] para seleccionar "Performance", y pulse [ENTER].
   Aparecerá la pantalla PERFORMANCE NAME.
4. **Asigna un nombre a la performance.**
   Para más detalles acerca de la asignación de un nombre, consulte la p.44.
5. **Cuando haya asignado un nombre, pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá una pantalla, que le permitirá seleccionar el destino de almacenamiento.
6. **Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para seleccionar el número de performance de destino del almacenamiento.**
7. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá un mensaje de confirmación.
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].
8. **Pulse [7 (EXEC)] para guardar la performance.**

NOTA

Nunca desactive el equipo mientras se guardan datos.

Si ha editado un patch o set de percusión a una parte de la performance

Si ha editado un patch o set de percusión asignado a una parte de la performance e intenta guardar la performance sin haber guardado el patch o el set de percusión editado, aparecerá un mensaje como el siguiente.



En este caso, guarde el patch o el set de percusión antes de guardar la performance.

Pantallas y parámetros de edición de performances

Pantalla PERFORM PLAY

Al pulsar [PERFORM], aparecerá la pantalla PERFORM PLAY.

Utilice los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla para ejecutar las funciones mostradas en la línea inferior de la pantalla.

NOTA

No puede utilizar los botones de función si FAVORITE [ON/OFF] está activado. Si desea utilizar los botones de función, desactive FAVORITE [ON/OFF].

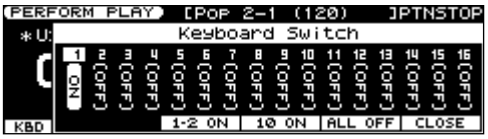
Botón	Contenido
[2 (KBD SW)]	Abre la ventana Keyboard Switch, donde puede seleccionar las partes que producirán sonido.
[3 (CONTROL)]	Accede a la pantalla CTRL SETTING (PERF), donde puede editar los ajustes del controlador (p.135).
[4 (KEYRANG)]	Abre la ventana Key Range, donde puede especificar el intervalo de teclas para cada parte.
[5 (MIDI)]	Accede a la pantalla MIDI FILTER, donde puede activar/desactivar la recepción del mensaje MIDI para cada canal MIDI (p.138).
[6 (MIXER)]	Accede a la pantalla PART MIXER, donde puede editar el volumen y la panoramización (p.139).
[7 (PARTVIEW)]	Accede a la pantalla PART VIEW, donde puede visualizar una lista de los ajustes de cada parte y editarlas en detalle (p.140).

Seleccionar las partes que producirán sonido (Keyboard Switch)

Aquí se explica cómo seleccionar las partes que reproducirán un patch o un set de percusión. Cada parte tiene un "keyboard switch" que determina si se puede tocar desde el teclado.

1. En la pantalla PERFORM PLAY, pulse [2 (KBD SW)].

Se abrirá la ventana Keyboard Switch.



2. Utilice [◄] [►] para seleccionar una parte.

3. Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para seleccionar "ON" u "OFF".

Al tocar el teclado, escuchará las partes cuyo keyboard switch esté activado "ON" y la parte que esté seleccionada.

Puede utilizar los siguientes botones de función para activar y desactivarlo.

- Pulsando [4 (1-2 ON)] se activarán las partes 1 y 2.
- Pulsando [5 (10 ON)] se activará la parte 10.
- Pulsando [6 (ALL OFF)] se desactivarán todas las partes.

4. Repita los pasos 2–3 para activar "ON" Keyboard Switch para cada parte que desea tocar desde el teclado.

5. Pulse [7 (CLOSE)].

Se cerrará la ventana Keyboard Switch.

Especificar el intervalo de cada parte (Key Range)

En el modo performance, puede especificar el intervalo de teclas para cada parte, permitiéndole dividir el teclado en hasta dieciséis zonas, y reproducir un sonido diferente en cada una.

La zona del teclado a la que responderá cada parte se determina con el ajuste "key range" de la parte.

1. En la pantalla PERFORM PLAY, pulse [4 (KEYRANG)].

Se abrirá la ventana Key Range.

2. Utilice los botones del cursor para mover el cursor al nombre de la parte, y utilice [◄] [►] para seleccionar la parte que desea editar.

3. Utilice los botones del cursor o [4 (KBDSW)]–[6 (UPPER)] para seleccionar un parámetro.

4. Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación
KBDSW	OFF, ON	Activa/desactiva el sonido de la parte
LOWER	C - 1–(UPPER)	Especifica el límite inferior del intervalo de teclas
UPPER	(LOWER)–G9	Especifica el límite superior del intervalo de teclas

5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [7 (CLOSE)].
Se cerrará la ventana Key Range.

CONSEJO
Al realizar la superposición del intervalo de teclas de dos o más partes, puede superponerlas para que suenen juntas.

Definir ajustes para el controlador D Beam y otros controladores

Puede asignar una gran variedad de funciones a los controladores como el controlador D Beam y los botones.

Pantalla CTRL SETTING (PERF)

En la pantalla PERFORM PLAY, pulse [3 (CONTROL)] para acceder a esta pantalla.

Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar su valor.

Los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla proporcionan acceso a las pantallas de edición indicadas en la línea inferior de la pantalla.

Cuando haya realizado los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

MEMO
Para más información acerca de los ajustes D Beam, consulte también "Utilizar el controlador D Beam para modificar el sonido" (p. 56).

Botón	Contenido
[2 (TEMPO)]	Especifica el tempo de la performance.
[3 (S1/S2)]	Especifica las funciones controladas por los botones [S1] y [S2].
[4 (DB ASGN)]	Especifica la función controlada por el controlador D Beam.
[5 (DB EXP)]	Realiza ajustes para cuando se utiliza el controlador D Beam para controlar active expression. Para más información acerca de estos parámetros, consulte los ajustes System "[4 (ATV EXP)]" (p. 153). * Estos son los ajustes system. Para guardarlos, pulse [7 (WRITE)] en la pantalla de edición para guardar los ajustes system.
[6 (DB SYN)]	Realiza ajustes para cuando se utiliza el controlador D Beam como sintetizador monofónico. Para más información acerca de estos parámetros, consulte los ajustes System "[3 (SYNTH)]" (p. 152). * Estos son los ajustes system. Para guardarlos, pulse [7 (WRITE)] en la pantalla de edición para guardar los ajustes system.
[7 (CTRL SW)]	Accede a la pantalla CONTROL SW (PERF), donde puede activar/desactivar los controladores para cada parte, y especificar los mensajes MIDI que transmitirán (p.137). * No se muestra "[7 (CTRL SW)]" si se selecciona [5 (DB EXP)] o [6 (DB SYN)].

Parámetros CTRL SETTING (PERF)

[2 (TEMPO)]

Parámetro	Valor	Explicación
Recommended Tempo	20–250	Si el tempo del JUNO-STAGE debe cambiar cuando cambia de performance, este ajuste especifica el tempo. Para activar este ajuste, active el ajuste del sistema "Tempo Override" (p.151).

[3 (S1/S2)]

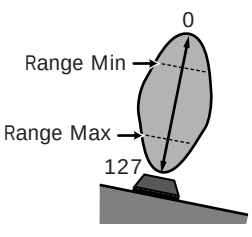
Especifica las funciones que se controlarán con los botones [S1] y [S2].

Parámetro	Valor	Explicación
Conmutador 1/Conmutador 2		
Assign	TRANSPOSE UP	Modifica el tono del teclado hacia arriba en semitonos (un máximo de seis semitonos).
	TRANSPOSE DOWN	Modifica el tono del teclado hacia abajo en semitonos (un máximo de cinco semitonos).
	TAP TEMPO	Se utiliza para ajustar el tempo al intervalo en el que pulse el botón.
	MONO/POLY	Especifica si el patch se reproducirá de forma polifónica (POLY) o de forma monofónica (MONO).
	PORTAMENTO	Activa/desactiva Portamento.
	HOLD	Activa/desactiva Hold.
	MFX1–3 SW	Activa y desactiva los multiefectos 1–3.
	CHORUS SW	Activa/desactiva chorus.
	REVERB SW	Activa/desactiva reverb.
	SYS CTRL 1–4 SRC	Transmita el mensaje MIDI especificado por el ajuste System "Sys Ctrl 1–4 Source" (p.148).
	BEND MODE	Cambia el modo Bend (p.146) El modo será "Normal" cuando el botón está desactivado, y "CATCH+LAST" cuando el botón está activado.
	PART 1–16 KBD SW	Activa/desactiva keyboard switch (p.134) para la parte especificada
Type	LATCH	El estado activado/desactivado alternará cada vez que pulse el botón.
	MOMENTARY	La función asignada se activará mientras pulsa el botón, y se desactivará al soltarlo.

[4 (DBASGN)]

Especifica la función que se controlará con el controlador D Beam cuando D BEAM [ASSIGNABLE] está activado.

Parámetro	Valor	Explicación
Type	CC01–31, 33–95	Número del controlador 1–31, 33–95
	BEND UP	Controla el cambio de tono especificado con el ajuste Pitch Bend Range Up (p.101).
	BEND DOWN	Controla el cambio de tono especificado con el ajuste Pitch Bend Range Down (p.101).
	START/STOP	Inicia/detiene la canción o el patrón de percusión.
	TAP TEMPO	Especifica el tempo según el intervalo en el que posiciona la mano encima del D Beam (tap tempo).
	ARP GRID	Especifica el tipo de compás y el swing del arpegio.
	ARP DURATION	Especifica la duración para cada nota del arpegio.
	ARP MOTIF	Cambia la variación hacia arriba/hacia abajo del arpegio.
	ARP OCTAVE UP	Cambia la octava del arpegio hacia arriba (máximo de tres octavas)
	ARP OCTAVE DOWN	Cambia la octava del arpegio hacia abajo (máximo de tres octavas)
	ARP STEP	Controla la posición de reproducción en el patrón de arpegio.
	AFTERTOUCH	Aftertouch
Range Min	0–127	Especifica el límite inferior del intervalo del controlador D Beam. No habrá ningún efecto si la posición de la mano encima del controlador D Beam es superior a este valor.
Range Max	0–127	Especifica el límite superior del intervalo del controlador D Beam. No habrá ningún efecto si la posición de la mano encima del controlador D Beam es inferior a este valor. * Si Range Max es inferior a Range Min, el intervalo de variación se invertirá verticalmente.



[5 (DB EXP)]

Consulte el ajuste del sistema "[4 (ATV EXP)]" (p. 153).

[6 (DB SYN)]

Consulte el ajuste del sistema "[3 (SYNTH)]" (p. 152).

Pantalla CTRL SETTING (PERF)

En la pantalla CTRL SETTING (PERF), pulse [7 (CTRL SW)] para acceder a esta pantalla.

Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.

Una vez haya acabado de editar, pulse [7 (EXIT)]. Volverá a la pantalla CTRL SETTING (PERF).

[2 (CTRL SW)]

Para cada patch asignado a una parte, puede especificar si algunos mensajes MIDI se transmitirán (activado) o no (desactivado).

Parámetro	Valor	Explicación
P.B	OFF, ON (✔)	Transmisión del mensaje MIDI pitch bend activada/desactivada
Mod		Transmisión del mensaje MIDI modulation activada/desactivada
Hold		Transmisión activada/desactivada para los mensajes de control de un pedal conectado al jack HOLD PEDAL
Ctrl		Transmisión activada/desactivada para los mensajes de control de un pedal conectado al jack CONTROL PEDAL
S1		Transmisión activada/desactivada para los mensajes de control del botón [S1]
S2		Transmisión activada/desactivada para los mensajes de control del botón [S2]
D Beam		Transmisión activada/desactivada para los mensajes de control del D Beam

[3 (EXT)]

Especifica el mensaje MIDI que se transmitirá para cada parte.

Parámetro	Valor	Explicación
Bank Sel (MSB)	0–127, OFF	El MSB (número de control 0) del número bank select transmitido al cambiar de performance. Seleccione "OFF" si no desea transmitir este mensaje. * Este mensaje no se transmite desde las partes cuyo Keyboard Switch esté desactivado.
Bank Sel (LSB)	0–127	El LSB (número de control 32) del número bank select transmitido al cambiar de performance. * Este mensaje no se transmite desde las partes cuyo Keyboard Switch esté desactivado.
Prog	1–128, OFF	El número program change se transmite cuando cambia de performance. Seleccione "OFF" si no desea transmitir este mensaje. * Este mensaje no se transmite desde las partes cuyo Keyboard Switch esté desactivado.
Level	0–127, OFF	El valor del cambio de volumen transmitido al cambiar de performance. * Este mensaje no se transmite desde las partes cuyo Keyboard Switch esté desactivado.
Pan	L64–0–63R, OFF	El valor del mensaje pan transmitido al cambiar de performance. Seleccione "OFF" si no desea transmitir este mensaje. * Este mensaje no se transmite desde las partes cuyo Keyboard Switch esté desactivado.

Activar/desactivar la recepción de mensajes para cada canal MIDI (parte)

Las partes 1–16 de una performance corresponden a los canales MIDI 1–16 de los mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo.

Para cada canal puede especificar si la recepción del mensaje MIDI se activará (on) o si se desactivará (off). También puede activar la recepción sólo para tipos específicos de mensajes.

Pantalla MIDI FILTER

En la pantalla PERFORM PLAY, pulse [5 (MIDI)].

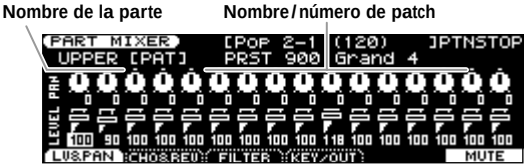
Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para activar la recepción (✔ visualizado) o desactivarla (✔ eliminado).

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [7 (EXIT)]. Volverá a la pantalla PERFORM PLAY.

Parámetro	Valor	Explicación
Rx	OFF, ON (✔)	Activa/desactiva la recepción de mensajes MIDI para cada parte. Si está desactivada, aquella parte no se puede reproducir. Normalmente puede dejarla activada, pero puede desactivarla si no desea que suene una parte específica.
PC (Program Change)	OFF, ON (✔)	Activa/desactiva la recepción del mensaje MIDI específico para cada canal MIDI.
BS (Bank Select)		
PB (Pitch Bend)		
PA (Polyphonic Key Pressure)		
CA (Channel Pressure)		
Md (Modulation)		
Vo (Volume)		
Pn (Pan)		
Ex (Expression)		
Hd (Hold 1)		

Definir los ajustes de sonido como el volumen o la panoramización (PART MIXER)

Pantalla PART MIXER



En la pantalla PERFORM PLAY, pulse [6 (MIXER)] para acceder a esta pantalla.

Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea editar, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.

Los botones [2]–[7] situados debajo de la pantalla facilitan el acceso a las pantallas de edición indicadas en la línea inferior de la pantalla.

Cuando haya realizado la edición, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

Botón		Contenido
[2 (LV&PAN)]		Volumen de la parte (Nivel, p.140) y PAN (posición izquierda/derecha) (Pan, p.140)
[3 (CHO&REV)]		Nivel de la señal enviada desde cada parte a chorus (Chorus, p.141) y a la reverberación (Reverb, p.141)
[4 (FILTER)]		Ajustes de corte (Cutoff, p.141) y resonancia (Reso, p.141) de cada parte
[5 (KEY/OUT)]	**KEY**	El tono de cada parte (semitonos, ±4 octavas) (Coarse, p.141)
	KBD	Keyboard Switch (p.134)
	RHY	Especifica la parte que reproducirá el patrón de percusión.
	ARP	Parte del arpegio (p.61)
	OUT	Asignación output (Asgn, p.141)
[7 (MUTE)]		Abre la ventana Part Mute, donde puede silenciar (enmudecer) partes específicas.

Silenciar partes específicas (Mute)

Cuando reproduce una canción de un dispositivo MIDI externo conectado al JUNO-STAGE, es posible que desee silenciar (enmudecer) la reproducción de partes específicas.

Por ejemplo, puede silenciar la melodía y utilizar el resto de la canción para karaoke o para practicar esa parte usted mismo.

1. **En la pantalla PART MIXER, pulse [7 (MUTE)].**
   Se abrirá la ventana Part Mute.

2. **Utilice [◄] [►] para seleccionar una parte.**

3. **Utilice el dial VALUE, [DEC] [INC] o [▲] [▼] para activar o desactivar el silenciamiento.**
   Las parte cuyo ajuste de silenciamiento esté activado no producirá sonido.

   Puede utilizar los siguientes botones de función para activar y desactivar el ajuste de silenciamiento.

   - Pulsando [4 (1-2 ON)] se activarán las partes 1 y 2.
   - Pulsando [5 (10 ON)] se activará la parte 10.
   - Pulsando [6 (ALL OFF)] se desactivarán todas las partes.

4. **Pulse [7 (CLOSE)].**
   Se cerrará la ventana Part Mute.

MEMO

Part muting no desactiva el conmutador de recepción MIDI de la parte; más bien silencia la parte minimizando su volumen. Esto significa que la parte está recibiendo los mensajes MIDI.

Ajustes detallados para cada parte (PART VIEW)

La pantalla PART VIEW le permite visualizar una lista de los ajustes para las partes en el modo Performance.

En la pantalla PART VIEW, puede visualizar y editar el patch asignado a cada parte junto con ajustes como el volumen y la panoramización para cuatro partes a la vez. Esto le permite acceder a ajustes más detallados que no están disponibles en la pantalla PERFORM PLAY o en la pantalla PART MIXER.

Pantalla PART VIEW

En la pantalla PERFORM PLAY, pulse [7 (PARTVIEW)] para acceder a esta pantalla.

Utilice los botones del cursor para seleccionar un parámetro, y utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para ajustar el valor.

Los botones [2]–[6] situados debajo de la pantalla facilitan el acceso a las pantallas de edición indicadas en la línea inferior de la pantalla.

Si pulsa [7 (PAGE)] cambiará las pantallas que se seleccionan con los botones [2]–[6].

Cuando haya realizado la edición, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

Para más detalles acerca de los parámetros, consulte “Parámetros Performance”, a continuación.

Parámetros Performance

[2 (PATCH)]

Parámetro	Valor	Explicación
Type	Patch, Rhythm	Ajusta la asignación de cada patch o set de percusión a cada una de las partes.
Group	USER, PRST, GM XP-A, XP-B	Selecciona el grupo al que pertenece el patch deseado. (***** si el tipo es Patch) **USER:** De usuario **PRST:** Predefinidos **GM:** General MIDI (GM2) **XP-A, XP-B:** Tarjeta de ampliación de ondas
Número	001–	Selecciona el patch o set de percusión deseado por su número.

[3 (LV&PAN)]

Parámetro	Valor	Explicación
Level	0–127	Volumen de cada parte El propósito principal de este ajuste es ajustar el balance de volumen entre las partes.
Pan	L64–0–63R	Posición izquierda/derecha de cada parte
Kbd	OFF, ON (✔)	Especifica, para cada parte, si la sección de controlador de teclado estará conectado o no al generador de sonido interno.
Solo	OFF, ON (✔)	Compruebe “✔” este ajuste si desea escuchar sólo la parte; esto se denomina “individualizar” la parte.
Mute	OFF, ON (✔)	Enmudece (✔) o desenmudece (OFF) cada parte. Utilice este ajuste cuando, por ejemplo, desee utilizar el instrumento para karaoke enmudeciendo la parte que reproduce la melodía, o cuando desee interpretar alguna pieza utilizando un módulo de sonido separado. * El parámetro Mute Switch no desactiva la parte, pero ajuste el volumen al mínimo de manera que no se escucha sonido. Por lo tanto, los mensajes MIDI todavía se reciben.

[4 (PITCH)]

Parámetro	Valor	Explicación
Octave	-3–+3	Tono del sonido de la parte (en unidades de una octava) * Tenga en cuenta que cuando un set de percusión se asigna a una parte, no puede modificar este parámetro.
Coarse	-48–+48	Tono del sonido de la parte (en semitonos, +/-4 octavas)
Fine	-50–+50	Tono del sonido de la parte (en intervalos centesimales; una centésima es 1/100 parte de un semitono)
Bend	0–24, PAT	La cantidad de cambio de tono en semitonos (2 octavas) que se producirá cuando se mueva la palanca Pitch Bend. La cantidad de cambio cuando se inclina la palanca se ajusta al mismo valor para los lados izquierdo y derecho. Si desea utilizar el ajuste Pitch Bend Range del patch asignado a la parte (p.101), ajústelo a "PAT".

Coarse Tune y Octave Shift

Los parámetros Coarse Tune y Fine Tune, junto con el parámetro Octave Shift, puede que apliquen el mismo efecto al sonido, por ejemplo, cambiar el tono del sonido. Por ejemplo, si toca C4 (C central) con el parámetro Coarse Tune ajustado a "+12," la nota producida es C5 (una octava por encima de C4). Por ejemplo, si toca C4 (C central) con el parámetro Octave Shift ajustado a "+1," la nota producida es C5 (una octava por encima de C4).

Sin embargo, internamente funcionan de forma muy diferente. Cuando el parámetro Coarse Tune está ajustado a "+12," el tono sube una octava. Por otra parte, cuando el parámetro Octave Shift está ajustado a "+1", es lo mismo que si subiera una octava con las teclas. En otras palabras, utilice el parámetro Coarse Tune cuando cambie de tono, y el parámetro Octave Shift cuando desee cambiar todo el teclado, por ejemplo, cuando el número de teclas es insuficiente.

[5 (OUTPUT)]

Parámetro	Valor	Explicación
Asgn	MFX 1–3, L+R, L, R, PAT 1–3	Especifica para cada parte cómo se enviará el sonido directo. **MFX 1–3:** Salida en estéreo a través de los multi-efectos. También puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. Especifica qué multiefectos (1–3) se utilizarán. **L+R:** Salida en estéreo a los jacks OUTPUT sin pasar por el multi-efecto **L:** Salida en mono al jack OUTPUT L sin pasar por el multi-efecto **R:** Salida en mono al jack OUTPUT R sin pasar por el multi-efecto **PAT 1–3:** El destino de salida de la parte se determina mediante los ajustes del patch o el set de percusión asignado a la parte. Especifica qué multiefectos (1–3) se utilizarán. • La salida de chorus y reverb siempre es mono. • El destino de salida de la señal después de pasar a través del chorus se ajusta con los parámetros Chorus Output Select (p.81).
Output	0–127	Nivel de la señal que se envía al destino de salida especificado por Asgn.
Chorus	0–127	Nivel de la señal enviada a chorus para cada parte
Reverb	0–127	Nivel de la señal enviada a reverb para cada parte

[6 (FX SRC)]

Parámetro	Valor	Explicación
MFX1–3	OFF, ON (✔)	Se pueden utilizar los ajustes de un patch específico como los ajustes para MFX1–MFX3, chorus, y reverb. Este ajuste especifica la parte a la que se ha asignado este patch. Si no se ha seleccionado ninguna parte, se utilizarán los ajustes de la performance.
Chorus		
Reverb		

[PAGE ↓] - [2 (OFFSET)]

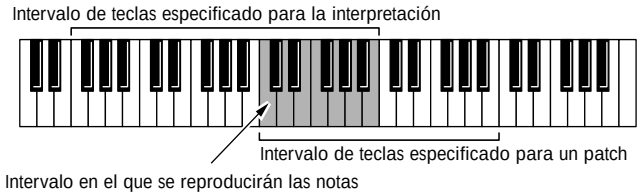
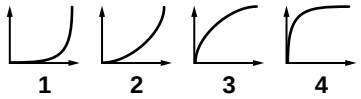
Los valores ajustados aquí se aplican a los parámetros de los patches/sets de percusión de las diferentes partes, y se utilizan para corregir el tono.

Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff	-64–+63	Ajusta la frecuencia de corte para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte.
Reso	-64–+63	Ajusta la resonancia para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte.
Attack	-64–+63	Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente TVA/TVF para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte.
Releas	-64–+63	Ajusta el tiempo de desvanecimiento de la envolvente TVA/TVF para el patch o el grupo de percusión asignado a una parte.
Decay	-64–+63	Ajusta el tiempo de caída de la envolvente TVA/TVF para el patch o el set de percusión asignado a una parte.

[PAGE ↓] - [3 (VIBRATO)]

Parámetro	Valor	Explicación
Vib Rate	-64–+63	Para cada parte, ajusta la velocidad de vibrato.
Depth	-64–+63	Para cada parte, ajusta la profundidad del efecto de vibrato.
Delay	-64–+63	Para cada parte, ajusta el tiempo de retardo hasta el vibrato.
Phase	OFF, ON	Actívelo cuando desee eliminar discrepancias en la temporización de las partes reproducidas en el mismo canal MIDI. * Cuando el parámetro está activado, las partes del mismo canal MIDI entrarán en una condición en la que la temporización coincida, permitiendo reproducirlas al mismo tiempo. De la misma forma, puede transcurrir una cierta cantidad de tiempo entre la recepción de los mensajes Note y la reproducción de los sonidos. Establezca este ajuste en "ON", sólo cuando sea necesario.

[PAGE ↓] - [4 (KEYBORD)]

Parámetro	Valor	Explicación
Kbd	OFF, ON (✔)	Especifica, para cada parte, si la sección de controlador de teclado estará conectada o no al generador de sonido interno.
K.L	C - –(Upper)	La nota más baja en la que sonará el tono para cada parte
K.U	(Lower)–G9	La nota más alta en la que sonará el tono para cada parte Cuando Key Range (p.134) se ajusta para cada tono individual en un patch, los sonidos se producen en el intervalo en el que Key Range de cada tono y Key Range para la parte se superponen. 
Velo	-63–+63	Cambia el volumen y la frecuencia de corte para cada parte, de acuerdo con la velocidad con la que se pulsan las teclas. Si desea que las notas tocadas con más intensidad suban el volumen/frecuencia de corte, ajuste este parámetro a valores positivos (+). Si desea que las notas tocadas con mayor intensidad bajen el volumen/frecuencia de corte, utilice ajustes negativos (-).
Curve	OFF, 1–4	Curva de velocidad para cada canal MIDI Selecciona para cada canal MIDI uno de los siguientes cuatro tipos Velocity Curve que mejor se adapte al tacto del teclado MIDI conectado. Ajústelo a "OFF" si está utilizando la curva de velocidad del propio teclado MIDI. 
Voice	0–63, FULL	Este ajuste especifica el número de voces que se reservarán para cada parte cuando se reproduzcan más de 128 voces simultáneamente. * No es posible que los ajustes de todas las partes superen el total de 64. El número restante de voces disponibles se visualizará en (resto=). Debería prestar atención a esta lectura al realizar ajustes Voice Reserve.
Ch	1–16	Canal de recepción MIDI para cada parte

Calcular el número de voces utilizado

El JUNO-STAGE puede reproducir hasta 128 notas simultáneamente. La polifonía, o el número de voces (sonidos) no se refiere sólo al número de sonidos que se están reproduciendo, sino que cambia según el número de tonos utilizados en los patches, y el número de ondas utilizadas en los tonos. El método siguiente se utiliza para calcular el número de sonidos utilizados para el patch que se está reproduciendo.

(Número de sonidos que se reproducen) x (Número de tonos utilizados por los patches que se reproducen) x (Número de ondas utilizadas en los tonos)

Realtime Stretch requiere el doble de polifonía normal.

[PAGE ↓] - [5 (KEY MOD)]

Parámetro	Valor	Explicación
Mono/Poly	MONO, POLY, PAT	Ajuste este parámetro a "MONO" cuando el patch asignado a la parte deba reproducirse monofónicamente, o en "POLY" cuando el patch deba reproducirse polifónicamente. Si desea utilizar el ajuste Mono/Poly del patch asignado a la parte (p.101), ajústelo a "PAT". * Este ajuste se ignora en las partes que tienen asignado un grupo de percusión.
Legato	OFF, ON, PAT	Se puede añadir legato al interpretar monofónicamente. El término "legato" se refiere a un estilo de interpretación en que las notas están conectadas suavemente para crear una sensación de continuidad. Crea una transición suave entre las notas, lo cual resulta eficaz cuando desea simular las técnicas de martilleo y pulsación de las cuerdas que utiliza un guitarrista. Active este parámetro cuando desee utilizar la función Legato y desactívelo cuando no lo desee. Si desea utilizar el ajuste Legato Switch del patch asignado a la parte (p.101), ajústelo a "PAT". * Este ajuste se ignora en las partes que tienen asignado un set de percusión.
Portament	OFF, ON, PAT	Especifica si se aplicará el portamento. Active este parámetro cuando desee aplicar Portamento y desactívelo cuando no desee aplicarlo. Si desea utilizar el ajuste Portamento Switch del patch asignado a la parte (p.101), ajústelo a "PAT".
Time	0–127, PAT	Cuando se utiliza portamento, especifica el tiempo durante el cual el tono cambiará. Los ajustes superiores harán que el tono de la siguiente nota tarde más en cambiar. Si desea utilizar el ajuste Portamento Time del patch asignado a la parte (p.101), ajústelo a "PAT".

[PAGE ↓] - [6 (S.TUNE)]

Parámetro	Valor	Explicación
Part Scale Tune for C–B	-64–+63	Defina ajustes de afinación de escala para cada parte. Scale Tune se activa y se desactiva con el parámetro Scale Tune Switch (p.147).

Temperamento igual

Esta afinación divide las octavas en 12 partes iguales, y es el método más utilizado de temperamento utilizado en la música occidental. El JUNO-STAGE emplea el temperamento igual cuando Scale Tune Switch se ajusta a "OFF".

Entonación Just (Tónica de C)

En comparación con el temperamento igual, las tríadas principales suenan puras en esta afinación. Sin embargo, este efecto sólo se consigue en un tono, y las tríadas pueden parecer ambiguas al transponer.

Escala arábica

En esta escala, E y B son una negra inferior y C#, F# y G# son una negra superior comparadas con el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# tienen un intervalo natural entre una tercera mayor y una tercera menor. En el JUNO-STAGE, puede utilizar el temperamento arábico en los tres tonos de G, C y F.

<Ejemplo>

Nombre de nota	Temperamento igual	Entonación just	Escala arábica
C	0	0	-6
C ♯	0	-8	+45
D	0	+4	-2
E♭	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F♯	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G♯	0	+14	+47
A	0	-16	0
B♭	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Capítulo 11. Otros ajustes

Guardar datos de usuario a la memoria USB

Puede guardar los ajustes de sistema o los datos de usuario en la memoria USB.

NOTA

Conecte la memoria USB después de activar el JUNO-STAGE. No desconecte la memoria USB mientras el equipo esté activado.

Tipos de datos que puede guardar

Al guardar ajustes del JUNO-STAGE a la memoria USB, se guardarán los siguientes ajustes.

- Patches de usuario (sets de percusión)
- Performances de usuario
- Favorites
- Arpeggios de usuario
- Memoria de acordes de usuario
- Patrones de percusión de usuario
- Grupos de percusión de usuario
- Ajustes del modo MIDI Controller
- El patch seleccionado primero en el modo Piano
- Ajustes del sistema

Guardar datos en la memoria USB (User Backup)

A continuación se explica cómo guardar datos en la memoria USB. Esta función se denomina “User Backup”.

MEMO

Utilice sólo una memoria USB vendida por Roland. No podemos garantizar el funcionamiento correcto si se utilizan otros productos.

1. **Pulse [MENU].**

   Aparecerá la ventana del menú superior.

2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar “4. Utility”, y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla UTILITY MENU.

3. **Utilice los botones del cursor para seleccionar “User Backup” y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la siguiente pantalla.

4. **Pulse [7 (EXEC)].**
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

   Cuando se haya realizado la copia de seguridad, volverá a la pantalla UTILITY MENU.

Recuperar los datos guardados de la memoria USB en el JUNO-STAGE (User Restore)

A continuación se explica cómo recuperar en el JUNO-STAGE los datos de usuario guardados como copia de seguridad en la memoria USB. Esta función se denomina “User Restore”.

1. **Pulse [MENU].**

   Aparecerá la ventana del menú superior.

2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar “4. Utility”, y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla UTILITY MENU.

3. **Utilice los botones del cursor para seleccionar “User Restore” y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la siguiente pantalla.

4. **Pulse [7 (EXEC)].**
   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

   Cuando el proceso de recuperación haya terminado, aparecerá la siguiente pantalla.

5. **Desactive el JUNO-STAGE y vuelva a activarlo.**

Ajustes del sistema

Aquí puede realizar los “ajustes del sistema” que afectan el funcionamiento de todo el JUNO-STAGE, como la afinación y cómo se recibirán los mensajes MIDI.

Procedimiento para realizar los ajustes del sistema

1. **Pulse [MENU].**
   Aparecerá la ventana del menú superior.

2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar “1. System” y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla System Menu.

3. **Pulse uno de los botones de función para seleccionar el ajuste que desea editar.**
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el botón seleccionado.
   Si es necesario, pulse de nuevo un botón de función para acceder a la pantalla deseada.

4. **Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desee ajustar.**

5. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para definir el valor.**

Guardar los cambios realizados en los ajustes del sistema (WRITE)

Los cambios realizados en los ajustes del sistema se perderán cuando desactive el equipo. Si desea conservar los cambios realizados, debe guardarlos de la siguiente manera.

1. **Acceda a una pantalla de ajuste de la función del sistema.**

2. **Pulse [7 (WRITE)].**
   Aparecerá una pantalla como la siguiente, y los ajustes se guardarán.

   Una vez guardados los ajustes, volverá a la pantalla anterior.

Funciones de los parámetros del sistema

Esta sección explica las diferencias entre los parámetros del sistema, y también cómo están organizados.

Menú del sistema [2 (GENERAL)]

[2 (COMMON)]

Parámetro	Valor	Explicación
System Common		
Power Up Mode	PATCH, PERFORM	Modo del JUNO-STAGE al activarse. **PATCH:** Modo Patch **PERFORM:** Modo Performance
Patch Remain	OFF, ON	Especifica si las notas que suenan actualmente continuarán sonando cuando se seleccione (ON) o no (OFF) otro patch o set de percusión. Cuando esté activado (ON), se heredarán los cambios producidos por los mensajes MIDI entrantes como Volume o Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71–74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON), así como la calidad tonal y los cambios de volumen producidos por varios controladores. * Los ajustes Effects cambian al conmutar a un patch o set de percusión nuevo, sin que se vean influenciados por el ajuste Patch Remain. Debido a esto, algunos ajustes de efectos pueden provocar que algunas notas que hasta entonces se oían no se oigan más, aunque Patch Remain esté ajustado a "ON".
Bend Mode	NORMAL	La palanca pitch bend funcionará de una forma útil.
	CATCH+LAST	Si pulsa una tecla mientras la palanca está desplazada a un lado, la nota sonará con su tono normal (igual como si la palanca pitch bend estuviera situada en el centro). Sólo después de que la palanca haya pasado por la posición central el tono se verá afectado. Esto sólo se aplicará en la última nota tocada. Es una manera útil para simular la técnica de guitarra de "doble bending".
Screen Saver Time	OFF, 5 min, 10 min, 20 min, 30 min, 40 min, 50 min, 60 min	Tiempo transcurrido hasta que se visualiza el salvapantallas
Ajuste del controlador		
USB Driver	GENERIC, VENDER	Ajuste del controlador USB. * Este ajuste será efectivo al desactivar el equipo y activarlo de nuevo.

[3 (SOUND)]

Parámetro	Valor	Explicación
Generador de sonido		
Master Tune	415,3-466,2 Hz	Afinación global del JUNO-STAGE La pantalla muestra la frecuencia de la nota A4 (A central).
Master Key Shift	-24–+24	Desplaza el tono general del JUNO-STAGE en intervalos de semitono.
Master Level	0–127	Volumen de todo el JUNO-STAGE
Output Gain	-12–12 dB	Emite ganancia desde la salida del JUNO-STAGE Por ejemplo, si suenan relativamente pocas voces, puede realzar la ganancia de salida para obtener el nivel de salida más adecuado para grabar y para otros propósitos.
Preview		
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	**SINGLE:** Las notas especificadas por el parámetro Note Number 1–4 se escucharán sucesivamente de una en una. **CHORD:** Las notas especificadas por el parámetro Note Number 1–4 se escucharán simultáneamente. **PHRASE:** Se reproduce la frase asociada con el tipo/categoría de patch.
Preview 1–4 Note Number	C–G9	Especifique el tono de las cuatro notas que se escucharán cuando el parámetro Preview Mode esté ajustado a "SINGLE" o a "CHORD". * Si ha seleccionado "PHRASE" para el parámetro Preview Mode, estos ajustes no tendrán efecto.
Preview 1–4 Velocity	OFF, 1-127	Especifique la velocidad de las cuatro notas que se escucharán cuando el parámetro Preview Mode esté ajustado a "SINGLE" o a "CHORD". * Si ha seleccionado "PHRASE" para el parámetro Preview Mode, estos ajustes no tendrán efecto.

Parámetro	Valor	Explicación
Scale Tune para el modo Patch		
El JUNO-STAGE permite tocar el teclado utilizando temperamentos distintos al temperamento equal. El tono se especifica en unidades centesimales relativas a la afinación de temperamento igual. Una centésima es 1/100 parte de un semitono. Puede crear un grupo de ajustes Scale Tune en el modo Patch. En modo Performance, puede ajustarse para cada parte de la performance (p.143). * En modo Patch, esto es válido sólo para la parte del teclado. * La escala seleccionada se aplica a mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo.		
Scale Tune Switch	OFF, ON	Actívelo si desea utilizar una escala de afinación distinta al temperamento igual.
Patch Scale Tune for C–B	-64–+63	Define ajustes de afinación para el modo Patch.

Menú del sistema [3 (KBD/CTRL)]

[2 (KBD)]

Parámetro	Valor	Explicación
Keyboard Velocity	REAL, 1–127	El valor de velocidad que se transmitirá cuando toque el teclado. **REAL:** Se transmitirá la velocidad real del teclado. **1–127:** Se transmitirá un valor de velocidad fijo independientemente de cómo toque.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Tacto del teclado **LIGHT:** Similar a teclado sintetizador de peso ligero **MEDIUM:** Standard **HEAVY:** Simulación de piano acústico
Keyboard Velocity Sens	-63–+63	Realiza ajustes precisos a la sensibilidad del teclado siguiendo la siguiente selección de Keyboard Velocity Curve. Los ajustes superiores para este valor aumentará el valor de velocidad que se transmitirá de acuerdo la fuerza con que toque el teclado.

[3 (PEDAL)]

Parámetro	Valor	Explicación
Pedal		
Asignar Control Pedal	CC01–31, 33–95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, PROGRAM UP, PROGRAM DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, CHORD SW	Función del pedal conectado al jack PEDAL CONTROL **CC01–31, 33–95:** Números del controlador 1–31, 33–95 **BEND-UP:** El tono incrementará en intervalos de semitono (máximo 4 octavas) cada vez que pulse el pedal. **BEND DOWN:** El tono disminuirá en pasos de semitono (máximo 4 octavas) cada vez que pulse el pedal. **AFTERTOUCH:** Aftertouch **OCT UP:** Cada pulsación del pedal aumenta el intervalo de teclas en incrementos de octava (hasta 3 octavas más arriba). **OCT DOWN:** Cada pulsación del pedal disminuye el intervalo de teclas en incrementos de octava (hasta 3 octavas más abajo). **START/STOP:** La canción o patrón de percusión se iniciará/detendrá. **TAP TEMPO:** Tap tempo (un tempo especificado por el intervalo en el que pulsa el pedal). **PROGRAM UP:** Se seleccionará el patch con el siguiente número en el modo Patch, o la performance con el siguiente número en el modo Performance. **PROGRAM DOWN:** Se seleccionará el patch con el número anterior en el modo Patch, o la performance con el número anterior en el modo Performance. **FAVORITE UP:** Se seleccionará el siguiente número o banco favorito. **FAVORITE DOWN:** Se seleccionará el número o banco favorito anterior. **ARP SW:** Activa/desactiva la función Arpeggio/Rhythm Pattern **CHORD SW:** Activa/desactiva la función Chord memory
Control Pedal Polarity **Hold Pedal Polarity**	STANDARD, REVERSE	Se seleccionará la polaridad del pedal conectado al jack PEDAL CONTROL o al jack PEDAL HOLD. En algunos pedales, la salida de señal eléctrica al pulsar o al soltar el pedal es la opuesta a la de otros pedales. Si el pedal tiene un efecto contrario a lo que esperaba, ajuste este parámetro a "REVERSE". Si utiliza un pedal de Roland (sin conmutador de polaridad), ajuste este parámetro a "STANDARD".
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Determina si el jack HOLD PEDAL proporcionará soporte para medio pedal (ON), o no (OFF). Cuando está ajustado para permitir el uso de técnicas de medio pedal, puede conectar un pedal de expresión opcional (DP-10, etc.), y trabajar con el pedal para conseguir un control aún más preciso en interpretaciones en las que se utilizan tonos de piano.

Parámetro	Valor	Explicación
Patch Select	AUTO UP/(DOWN), PROGRAM UP/(DOWN), FAVORITE UP/(DOWN)	La función controlada por un pedal conectado al jack PATCH SELECT **AUTO UP/(DOWN):** La función dependerá de si FAVORITE [ON/OFF] está activada o desactivada. Si FAVORITE [ON/OFF] está activada, el pedal cambiará los favoritos (la función FAVORITE UP/(DOWN)). Si FAVORITE [ON/OFF] está desactivada, el pedal cambiará entre patches o performances, según el modo (la función PROGRAM UP/(DOWN)). **PROGRAM UP/(DOWN):** Se seleccionará el patch con el número siguiente en el modo Patch, o la performance con el siguiente número en el modo Performance. Si ha conectado dos pedales, el otro pedal seleccionará el número anterior. **FAVORITE UP/(DOWN):** Se seleccionará el siguiente número o banco favorito. Si ha conectado dos pedales, el otro pedal seleccionará el favorito del número o banco anterior.
Patch Select Polarity	STANDARD, REVERSE	Selecciona la polaridad del pedal conectado al jack PATCH SELECT. En algunos pedales, la salida de señal eléctrica al pulsar o al soltar el pedal es la opuesta a la de otros pedales. Si el pedal tiene un efecto contrario a lo que esperaba, ajuste este parámetro a "REVERSE". Si utiliza un pedal de Roland (sin conmutador de polaridad), ajuste este parámetro a "STANDARD".

[4 (CTRL)]

Parámetro	Valor	Explicación
Sys Ctrl 1–4 Source	OFF, CC01–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Selecciona el mensaje MIDI utilizado como control de sistema. **OFF:**El mando de control se sistema no se utilizará. **CC01-95:** Números de controlador 1–95 **PITCH BEND:** Pitch Bend **AFTERTOUCH:** Aftertouch

System Control

Esta función, que se aleja de métodos previamente utilizados, y le permite utilizar mensajes MIDI para cambiar los ajustes de tono a tiempo real, se denomina **Matrix Control** (p.110). De forma similar, la función que le permite utilizar mensajes MIDI para cambiar los ajustes multi-efecto se denomina **Multi-effects Control** (p.84).

Normalmente, Matrix Control se utiliza para definir ajustes de patch, y Multi-effects Control para definir ajustes en los patches, sets de percusión y performances.

Por ejemplo, si desea utilizar siempre el mismo mensaje MIDI para Matrix Control también para otros patches, seleccione dicho mensaje MIDI como Sys Ctrl 1 Source, y seleccione "SYS CTRL 1" como CTRL Source para los otros patches. Con estos ajustes, incluso si necesita cambiar el mensaje MIDI utilizado para Matrix Control, sólo debe seleccionar un mensaje MIDI diferente como Sys Ctrl 1 Source. En otras palabras, se podría decir que los System Controls son Matrix Control/Multi-effects Control globales para todo el JUNO-STAGE.

Puede utilizar hasta cuatro System Controls.

[5 (SWITCH)]

Parámetro	Valor	Explicación
Conmutador ASSIGNABLE		
Assign	FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, PROGRAM UP, PROGRAM DOWN, TRANSPOSE UP, TRANSPOSE DOWN, TAP TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD, MFX1–3 SW, CHORUS SW, REVERB SW, SYS CTRL 1–4 SRC, BEND MODE, START/STOP	La función asignada a [FAVORITE UP/ASSIGNABLE] **FAVORITE UP:** Seleccione el favorito del número o banco siguiente. **FAVORITE DOWN:** Seleccione el favorito del número o banco anterior. **PROGRAM UP:** Se seleccionará el patch con el siguiente número en el modo Patch, o la performance con el siguiente número en el modo Performance. **PROGRAM DOWN:** Se seleccionará el patch con un número anterior en el modo Patch, o la performance con número anterior en el modo Performance. **TRANSPOSE UP:** Aumentará el intervalo de notas en intervalos de semitono (6 semitonos máximo). **TRANSPOSE DOWN:** Disminuirá el intervalo de notas en intervalos de semitono (5 semitonos máximo). **TAP TEMPO:** Tap tempo (se determinará el tempo pulsando el botón en el intervalo deseado). **MONO/POLY:** Cambia el patch entre polifónico (POLY) o monofónico (MONO) en reproducción. **PORTAMENTO:** Activa/desactiva el portamento. **HOLD:** Activa/desactiva el hold. **MFX1–3 SW:** Conmutador 1–3 de multiefectos. **CHORUS SW:** Chorus Switch. **REVERB SW:** Reverb switch. **SYS CTRL 1–4 SRC:** Se transmitirá el mensaje MIDI especificado por “Sys Ctrl 1–4 Source”. **BEND MODE:** Cambia el modo Bend (p.146). “NORMAL” cuando el botón está desactivado, “CATCH+LAST” cuando el botón está activado. **START/STOP:** Inicia/detiene la canción o patrón de percusión.
Type	LATCH, MOMENTARY	La manera como operará [FAVORITE UP/ASSIGNABLE] al pulsarlo. **LATCH:** El estado activado/desactivado alternará cada vez que pulse el botón. **MOMENTARY:** La función se activa mientras pulsa el botón, y se desactiva al soltarlo. * Según el ajuste Assign, puede que no esté disponible.
Conmutador 1		
Assign	TRANSPOSE UP, TRANSPOSE DOWN, TAP TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD, MFX1–3 SW (Modo Performance), MFX SW (Modo Patch), CHORUS SW, REVERB SW, SYS CTRL 1–4 SRC, BEND MODE, PART 1–16 KBD SW, (Modo Performance)	La función asignada a [S1] **TRANSPOSE UP:** Aumentará el intervalo de notas en intervalos de semitono (6 semitonos máximo). **TRANSPOSE DOWN:** Disminuirá el intervalo de notas en intervalos de semitono (5 semitonos máximo). **TAP TEMPO:** Tap tempo (se determinará el tempo pulsando el botón en el intervalo deseado). **MONO/POLY:** Cambia el patch entre polifónico (POLY) o monofónico (MONO) en reproducción. **PORTAMENTO:** Activa/desactiva el portamento. **HOLD:** Activa/desactiva el hold. **MFX1–3 SW** o **MFX SW:** Conmutador Multi-effect. **CHORUS SW:** Chorus Switch. **REVERB SW:** Reverb switch. **SYS CTRL 1–4 SRC:** Se transmitirá el mensaje MIDI especificado por “Sys Ctrl 1–4 Source”. **BEND MODE:** Cambia el modo Bend (p.146). “NORMAL” cuando el botón está desactivado, y “CATCH+LAST” cuando el botón está activado. **PART 1–6 KBD SW:** Activa/desactiva keyboard switch (p.134) para la parte especificada
Type	LATCH, MOMENTARY	La manera como operará [S1] al pulsarlo. **LATCH:** El estado activado/desactivado alternará cada vez que pulse el botón. **MOMENTARY:** El estado se activa mientras pulsa el botón, y se desactiva al soltarlo. * Según el ajuste Assign, puede que no esté disponible.
Conmutador 2		
Assign	(igual que el conmutador 1)	
Type		

Menú del sistema [4 (MIDI/SYNC)]

[2 (GENERL)]

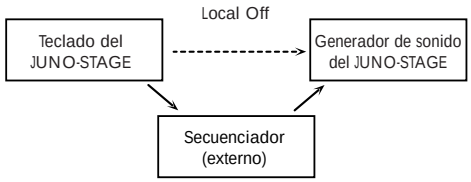
Parámetro	Valor	Explicación
Local Switch	OFF, ON	Determina si el generador de sonido interno está desconectado (OFF) de la sección del controlador (teclado, palanca pitch bend/modulation, mandos, botones, controlador D Beam, pedal, etc.); o conectado (ON). Normalmente, está en "ON", pero si desea utilizar el teclado y los controladores del JUNO-STAGE para controlar sólo los módulos de sonido externos, ajústelo a "OFF".
Device ID	17–32	Cuando quiera transmitir o recibir mensajes System Exclusive, ajuste este parámetro para que coincida con el número ID del otro dispositivo MIDI.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Ajuste este parámetro a "ON" cuando desee utilizar un teclado MIDI externo en lugar del teclado del JUNO-STAGE. En este caso, el canal de transmisión MIDI del teclado MIDI externo se puede ajustar a cualquier canal. En general, este parámetro debe estar en "OFF". * Ajústelo a "ON" si desea controlar el JUNO-STAGE desde un dispositivo MIDI externo al interpretar con la función Arpeggio.
Performance Control Channel	1-16, OFF	Selecciona el canal de recepción MIDI utilizado durante la conmutación de performances cuando se envían los mensajes MIDI (Program Change/Bank Select) desde un dispositivo MIDI externo. Ajústelo a "OFF" si las interpretaciones no cambiar desde un dispositivo MIDI externo. * Si sólo se recibe un program change, y si el ajuste del parámetro coincide con el canal de recepción MIDI de una parte, el cambio de interpretación tendrá prioridad.
Kbd Patch Rx/Tx Channel	1–16	Canal utilizado para transmitir y recibir mensajes MIDI para la parte del teclado en modo Patch
USB MIDI		
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Si está activado ("ON"), los mensajes MIDI entrantes se transmitirán de nuevo sin cambiar desde el conector MIDI OUT.

Utilizar el Local Switch

Si está utilizando el JUNO-STAGE con un software secuenciador externo, deje el Local Switch desactivado. Lea la siguiente sección para obtener más detalles.

En general, la conexión se realiza de forma que los datos navegan de la forma siguiente: teclado del JUNO-STAGE → software secuenciador externo → generador de sonido del JUNO-STAGE. Normalmente, la sección del teclado del JUNO-STAGE se conecta internamente a la sección del generador de sonido; esta conexión interna se controla con Local Switch. Si desactiva Local Switch, las secciones del teclado y el generador de sonido del JUNO-STAGE serán independientes, permitiéndole utilizar la conexión descrita con el software secuenciador externo.

Conectar el JUNO-STAGE a un secuenciador externo



[3 (TX)]

Parámetro	Valor	Explicación
Transmit Program Change	OFF, ON	Especifica si se transmitirán (ON) o no (OFF) mensajes Program Change.
Transmit Bank Select	OFF, ON	Especifica si se transmitirán (ON) o no (OFF) mensajes Bank Select.
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Especifica si se transmitirán (ON) o no (OFF) mensajes Active Sensing.
Transmit Edit Data	OFF, ON	Especifique si los cambios que realice en los ajustes de un patch, una interpretación, se transmitirán como mensajes System Exclusive (ON), o no se transmitirán (OFF).
Soft Through	OFF, ON	La función Thru re-transmite todos los mensajes recibidos en el conector MIDI IN al conector MIDI OUT sin modificarlos de ninguna forma.

[4 (RX)]

Parámetro	Valor	Explicación
Receive Program Change	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes Program Change.
Receive Bank Select	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes Bank Select.
Receive Exclusive	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes System Exclusive.
Receive GM System On	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes General MIDI System On.
Receive GM2 System On	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) mensajes General MIDI 2 System On.
Receive GS Reset	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes GS Reset.

[5 (SYNC)]

Parámetro	Valor	Explicación
Sync Mode	MASTER, SLAVE, REMOTE	Especifica las señales de sincronización que seguirá el JUNO-STAGE. **MASTER**: El JUNO-STAGE será el master. Seleccione este ajuste si está utilizando el JUNO-STAGE solo, sin sincronizarlo a cualquier otro dispositivo. **SLAVE**: El JUNO-STAGE será el esclavo. Seleccione este ajuste cuando desee utilizar el JUNO-STAGE de acuerdo con los mensajes MIDI Clock recibidos desde un dispositivo externo. **REMOTE**: El JUNO-STAGE seguirá los mensajes MIDI Start, Continue y Stop de un dispositivo externo, pero utilizará su propio ajuste tempo.
Sync Output	OFF, ON	si está activado (ON), el JUNO-STAGE transmitirá mensajes MIDI relacionados con la sincronización (MIDI Clock, Start, Continue, Stop) a un dispositivo MIDI. * No puede ajustarse si el modo Sync es "SLAVE".
Tempo Override	OFF, ON	Si está activado (ON), cambiar de interpretaciones hará cambiar el tempo al "tempo recomendado" especificado para esta interpretación.

Menú de sistema [5 (CLICK/PLAYER)]

[2 (CLICKOUT)]

Parámetro	Valor	Explicación
Ajuste Click		
Song/Click Output Mode	CLICK, SONG	**CLICK:** Si se están reproduciendo datos SMF, el jack SONG/CLICK OUT se emitirá como sonido de clic. El jack SONG/CLICK OUT emitirá el sonido de clic (mientras reproduce datos SMF) o la canción (mientras reproduce datos de audio). Los jacks OUTPUT L/R emitirán la canción. **SONG:** El jack SONG/CLICK OUT emitirá la canción. El jack SONG/CLICK OUT emitirá la canción. Los jacks OUTPUT L/R no emitirán el clic ni la canción. * Este ajuste es válido si los datos de la canción son del tipo SMF. Si los datos de la canción son datos de audio, el sonido de la canción se emitirá siempre, independientemente de este ajuste.
Click Level	0–10	Volumen del clic.
Click Sound	TYPE1–TYPE4	Tipo de sonido del clic **TYPE 1:** Un sonido de clic convencional (en el primer tiempo sonará una campana). **TYPE 2:** Clics **TYPE 3:** Pitidos **TYPE 4:** Cencerro
Level		
Song/Click Output Level	0–127	Volumen de la salida del jack SONG/CLICK OUT

[3 (PLAYER)]

Parámetro	Intervalo	Explicación
Nivel del Song PLayer		
Audio Level	0–127	Determina el volumen en el que el reproductor de canciones reproducirá los archivos de audio.
SMF Level	0–127	Determina el volumen en el que el reproductor de canciones reproducirá SMF.

Menú del sistema [6 (D BEAM)]

[2 (GENERL)]

Parámetro	Valor	Explicación
Sensibilidad		
D Beam Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad del controlador D Beam. Al incrementar este valor, el controlador D Beam será más receptivo.

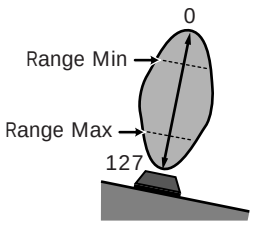
[3 (SYNTH)]

Parámetro	Valor	Explicación
Nivel e intervalo		
Level	0–127	Nivel de volumen del sintetizador Solo Synth
Chorus Send Level	0–127	Nivel de la señal enviada al chorus
Reverb Send Level	0–127	Nivel de la señal enviada a reverb
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Intervalo en el que variará el tono del sintetizador solo.
Osc1		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Forma de onda **SAW:**Onda de diente de sierra **SQR:** Onda cuadrada
Osc 1 Pulse Width	0–127	Amplitud de la pulsación de la forma de onda Modificando cíclicamente la amplitud de pulso, puede crear cambios sutiles en el tono.
Osc 1 Coarse Tune	-48–+48	Tono del sonido del tono (en semitonos, +/-4 octavas)
Osc 1 Fine Tune	-50–+50	Afinación del sonido del tono (en intervalos de 1 centésima)
Osc2 & Sync		
Osc 2 Waveform	(igual que Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0–127	Nivel del OSC2
Osc Sync Switch	OFF, ON	Si activa este conmutador se produce un sonido complejo con muchos armónicos. Esto es efectivo cuando el tono OSC1 es más agudo que el tono OSC2.
Filtro		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** Filtro pasa bajos. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte (Cutoff) para redondear, o quitar brillo, al sonido. **BPF:** Filtro pasa banda. Éste deja sólo las frecuencias de la región de la frecuencia de corte, y corta las demás. **HPF:** Filtro pasa altos. Corta las frecuencias de la región que se encuentra por debajo de la frecuencia de corte. **PKG:** Filtro de pico. Enfatiza las frecuencias de la región de la frecuencia de corte.
Cutoff	0–127	Frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de frecuencia de la forma de onda.
Resonance	0–127	Enfatiza la parte del sonido en la región de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido.
LFO		
LFO Rate	0–127	Velocidad de modulación del LFO
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63–+63	Profundidad en la que el LFO modulará el tono de Osc 1
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63–+63	Profundidad en la que el LFO modulará el tono de Osc 2
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63–+63	Profundidad en la que el LFO modulará la amplitud de pulsación de la forma de onda de Osc 1 * Pulse Width se desactiva al seleccionar “SQR” con la forma de onda Osc 1.

Parámetro	Valor	Explicación
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63–+63	Profundidad en la que el LFO modulará la amplitud de pulsación de la forma de onda de Osc 2 * Pulse Width se desactiva al seleccionar "SQR" con la forma de onda Osc 2.

[4 (ATV EXP)]

Parámetro	Valor	Explicación
Range Min	0–127	Límite inferior del intervalo de Active Expression. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano encima del controlador D Beam es menor que este valor.
Range Max	0–127	Límite superior del intervalo de Active Expression. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano encima del controlador D Beam está por encima de este valor. * Ajustando Range Max por debajo de Range Min puede invertir el intervalo de cambio.



[5 (ASSIGN)]

Parámetro	Valor	Explicación
Type	CC01–31, 33–95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN, ARP STEP, AFTERTOUCH	Función controlada por el controlador D Beam **CC01–31, 33–95:** Números del controlador 1–31, 33–95 **BEND-UP:** Controla el tono como especifica el ajuste "Pitch Bend Range Up" (p.101). **BEND DOWN:** Controla el tono como especifica el ajuste "Pitch Bend Range Down" (p.101). **START/STOP:** Inicia/detiene la canción o patrón de percusión. **TAP TEMPO:** Tap tempo (un tempo especificado por el intervalo en el que mueve la mano por encima del controlador D Beam). **ARP GRID:** Especifica el tipo de compás y el swing del arpeggio. **ARP DURATION:** Duración de cada nota arpegiada **ARP MOTIF:** Variación de arpeggio Ascendiente/descendiente **ARP OCTAVE UP:** El intervalo en el que el arpeggio suena aumentará en intervalos de una octava (máximo 3 octavas). **ARP OCTAVE DOWN:** El intervalo en el que el arpeggio suena disminuirá en intervalos de una octava (máximo 3 octavas). **ARP STEP:** Controla la posición de reproducción en el patrón de arpeggio. **AFTERTOUCH:** Produce el mismo efecto que aftertouch.
Range Min	0–127	Límite inferior del intervalo del controlador D Beam. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano encima del controlador D Beam es menor que este valor.
Range Max	0–127	Límite superior del intervalo del controlador D Beam. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano encima del controlador D Beam está por encima de este valor. * Ajustando Range Max por debajo de Range Min puede invertir el intervalo de cambio.

Ajustes detallados para MIC INPUT (ajuste MIC Input)

A continuación se explica cómo realizar los ajustes para el jack MIC INPUT, y se especifica la reverberación que se aplicará al micrófono conectado.

1. **Pulse [MENU].**
   Aparecerá la ventana del menú superior.

2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "2. Mic Input Setting", y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla MIC INPUT SETTING.

3. **Utilice los botones del cursor para seleccionar el parámetro que desea cambiar.**

4. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para cambiar el valor.**

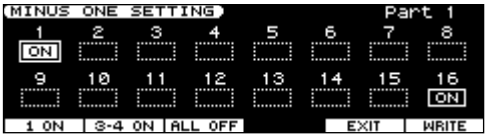
MEMO
Si desea guardar los cambios realizados, pulse [7 (WRITE)]. Si

Parámetro	Valor	Explicación
Phantom Power	OFF, ON	Actívelo (ON) si desea utilizar potencia virtual. * Este ajuste no se puede guardar. Cuando el equipo está activado, está ajustado al "OFF".
Mic-In Reverb Level	0–127	Cantidad de reverberación que se aplica al sonido del micro.
Mic-In Reverb Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb / delay **ROOM1:** Reflexiones cortas de alta densidad. **ROOM2:** Reflexiones cortas de baja densidad. **STAGE1:** Mayor reverberación posterior **STAGE2:** Fuertes reflexiones anteriores **HALL1:** Reverberación de sonido nítido **HALL2:** Reverberación de sonido rico **DELAY:** Retardo convencional **PAN DELAY:** El retardo que mueve las reflexiones entre la izquierda y la derecha.
Mic-In Reverb Time	0–127	Longitud de la reverberación (cuando Mic-In Reverb Type es ROOM1–HALL2) Tiempo delay del retardo (cuando Mic-In Reverb Type es DELAY o PAN-DELAY)
Mic Mode	ALL, VOCODER ONLY	Especifica si el sonido del micro se emitirá siempre (ALL) o sólo si MFX (p.84) está ajustado a "79:VOCODER" (VOCODER ONLY).

Ajustes detallados para Minus-One (Ajuste Minus One)

Aquí puede especificar las partes que Minus One enmudecerá (p.73) al reproducir una canción SMF.

Las partes por las que este ajuste esté activado (ON) se enmudecerán.



1. **Pulse [MENU].**
   Aparecerá la ventana del menú superior.

2. **Utilice [▲] [▼] para seleccionar "3. Minus One Setting", y pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla MINUS ONE SETTING.

3. **Utilice los botones del cursor para seleccionar la parte que desea cambiar.**

4. **Utilice el dial VALUE o [DEC] [INC] para activar o desactivar el ajuste.**
   Puede utilizar los siguientes botones de función para activar y desactivar el ajuste.
   - Pulsando [2 (1 ON)] se activará la parte 1.
   - Pulsando [3 (3-4 ON)] se activarán las partes 3 y 4.
   - Pulsando [4 (ALL OFF)] se desactivarán todas las partes.

MEMO
Si desea guardar los cambios realizados, pulse [7 (WRITE)]. Si desea salir sin guardar, pulse [EXIT] o [6 (EXIT)].

MEMO
También puede acceder a la pantalla MINUS ONE SETTING manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [C.CANCEL / MINUS ONE].

Utility

Desde la ventana del menú superior, seleccione "4. Utility" para acceder a la pantalla UTILITY MENU.

Aquí puede guardar datos de usuario a la memoria USB, o recuperar los datos de la memoria USB en el JUNO-STAGE.

Realizar copias de seguridad de los datos de usuario (User Backup)

Puede guardar los datos de usuario en la memoria USB. Esta función se denomina "User Backup".

Para detalles acerca del procedimiento para realizar las copias de seguridad de los datos de usuario, consulte la sección "Guardar datos en la memoria USB (User Backup)" (p. 144).

Recuperar los datos de la copia de seguridad (User Restore)

Los datos de usuario de la copia de seguridad de la memoria USB pueden recuperarse en el JUNO-STAGE. Esta función se denomina "User Restore".

Para detalles acerca del procedimiento para restaurar los datos de usuario, consulte la sección "Recuperar los datos guardados de la memoria USB en el JUNO-STAGE (User Restore)" (p. 144).

Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)

Puede recuperar todos los ajustes originales de fábrica del JUNO-STAGE. Esta operación se denomina "Factory Reset".

NOTA

Si la memoria interna del JUNO-STAGE ya contiene datos importantes que usted haya creado, se perderán al ejecutar la operación Factory Reset. Si desea mantener dichos datos, guárdelos en una memoria USB antes de continuar.

1. **En la pantalla UTILITY MENU, utilice los botones del cursor para seleccionar "Factory Reset", y pulse [ENTER].**

   Aparecerá un mensaje de confirmación.

2. **Para ejecutar la función Factory Reset, [7 (EXEC)].**

   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

   Cuando la recuperación del ajuste original se haya completado, aparecerá la siguiente pantalla.

3. **Desactive el JUNO-STAGE y vuelva a activarlo.**

Inicializar la memoria USB (USB Memory Format)

Puede inicializar (formatear) la memoria USB. Esta función se denomina "USB Memory Format".

NOTA

Si la memoria USB ya contiene datos importantes que usted haya creado, se perderán al ejecutar esta operación.

1. **En la pantalla UTILITY MENU, utilice los botones del cursor para seleccionar "USB Memory Format", y pulse [ENTER].**

   Aparecerá un mensaje de confirmación.

2. **Para salir de la operación de formatear, pulse [7 (EXEC)].**

   Si decide cancelar la operación, pulse [6 (CANCEL)].

Reproducir las canciones de demostración

1. Pulse [MENU].

Aparecerá la ventana del menú superior.

2. Utilice [▲] [▼] para seleccionar "5. Utility", y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla DEMO MENU.

NOTA

No puede tocar el teclado mientras se visualice la pantalla DEMO MENU o la pantalla DEMO PLAY.

3. Utilice el dial VALUE o los botones del cursor para seleccionar una canción de demostración.

4. Pulse [ENTER] o [PLAY].

Aparecerá la pantalla DEMO PLAY y la canción de demostración empezará a reproducirse.

Si pulsa [7 (PLAY ALL)], se reproducirán las canciones de la primera a la cuarta y la reproducción se detendrá al terminar la cuarta canción.

Mientras se reproduce una canción, puede utilizar [DEC] [INC], [⏮] [⏭], o [◄] [►] para seleccionar la canción anterior o siguiente.

5. Para detener la reproducción, pulse [EXIT] o [STOP].

La reproducción se detendrá, y volverá a la pantalla DEMO MENU.

Pulse [EXIT] para salir de la pantalla DEMO MENU.

MEMO

Para obtener más información acerca de las canciones de demostración (como el título, etc.), consulte la sección "Escuchar las canciones de demostración" (p. 24).

MEMO

Si la memoria USB no está conectada y [RHYTHM PATTERN] está desactivado (el botón está apagado), puede acceder a la pantalla DEMO MENU simplemente pulsando [PLAY].

Apéndices

Solucionar problemas

Si el JUNO-STAGE no funciona de la forma esperada, primero compruebe los puntos siguientes. Si después de estos pasos el problema aún persiste, consulte a su distribuidor o al distribuidor Roland más cercano.

* Si aparece algún tipo de mensaje en la pantalla durante una operación, consulte "Mensajes de error" (p. 162)).

Problemas relacionados con todo el JUNO-STAGE

Q **No se activa.**

A Asegúrese de que el adaptador de CA del JUNO-STAGE esté correctamente conectado a una toma de CA y al conector de alimentación del panel posterior, y de que el propio adaptador y el cable de alimentación de CA estén conectados correctamente (p.19).

Temas relacionados con el sonido

Q **No se emite sonido alguno.**

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Los amplificadores y altavoces conectados están activados?
- ¿El volumen está completamente bajado?
- ¿El mando VOLUME está completamente bajado?
- ¿Las conexiones se han realizado correctamente?
- ¿Puede oír sonido a través de los auriculares?
  Si hay sonidos en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén rotos, o que el amplificador/mezclador no funcione correctamente. Vuelva a comprobar los cables y el sistema del amplificador/mezclador.
- Si no oye sonido alguno al tocar el teclado, compruebe si Local Switch está OFF.
  Asegúrese de que el parámetro Local Switch esté activado (p.150).
- ¿Se han desactivado todos los sonidos del patch?
  Active "Tone Switch" (**p.95**, p.120).
- Es posible que los ajustes de nivel de la parte sean demasiado bajos.
  Acceda al parámetro Level, y compruebe el nivel de cada parte (p.140).
- ¿Los ajustes de efectos son correctos?
  Compruebe los ajustes Effect ON u OFF, el balance de efectos o el nivel (p.79).
- ¿La tarjeta de ampliación de ondas está instalada correctamente?
  Al seleccionar los ajustes que estipulan la utilización de ondas XP-A/B, patches o sets de percusión, compruebe que la tarjeta de ampliación de ondas esté instalada correctamente en la ranura (p.18).
- ¿Es posible que se haya bajado el volumen con el pedal o con los mensajes MIDI (mensajes de volumen o mensajes de expresión) recibidos desde un dispositivo MIDI externo?

Q **No suena una parte específica.**

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿El nivel de volumen de la parte se ha bajado?
  Ajuste el parámetro Level para subir el volumen de la parte que no se escucha (p.140).
- ¿La parte está enmudecida?
  Ajuste el parámetro Mute a "OFF" (p.139).
- ¿Es posible que keyboard switch esté desactivado?
  Active keyboard switch (p.134).

Q **No suenan ciertas gamas de tono.**

A ¿Se ha ajustado un intervalo restringido de notas?
Si un intervalo de notas específico no suena, compruebe los ajustes del intervalo de teclas para el sonido del Patch, la parte de interpretación.

- Intervalo de teclas del sonido
  Parámetro Key Range Lower/Key Range Upper (p.102)
- Part Key Range
  Parámetro PART VIEW K.L/K.U (p.142)

Q **El sonido se distorsiona.**

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Se está aplicando un efecto que distorsiona el sonido?
  Si el sonido de un patch o de una parte específica se distorsiona, baje el nivel de volumen de esa parte.
- Si se distorsionan todos los sonidos, utilice el mando VOLUME para bajar el nivel de volumen.
- ¿Es posible que el gain de salida esté demasiado alto?
  En "System Menu", compruebe el parámetro "Sound" de "GENERAL" (p.146).

Q **El tono no es correcto.**

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿La afinación del JUNO-STAGE es incorrecta?
  Compruebe el ajuste del parámetro Master Tune (p.146).
- ¿El tono ha cambiado con el pedal o con los mensajes Pitch Bend recibidos desde un dispositivo MIDI externo?
- ¿Los parámetros Coarse o Fine se han ajustado para partes específicas?
  Compruebe los ajustes del parámetro Coarse y del parámetro Fine (p.141).

Q **El sonido se interrumpe.**

A Los sonidos se interrumpirán si se utilizan más de 128 voces simultáneamente.

- Reduzca el número de sonidos que está utilizando.
- Aumente el ajuste de Voice Reserve para las partes que no deben caer (p.142).

Q Cuando toco el teclado, las notas no se detienen.

A ¿La polaridad del pedal Hold está invertida?
Compruebe el ajuste del parámetro Hold Pedal Polarity (p.147).

Q El sonido se corta cuando cambio de patch en el modo Patch.

A Aunque puede aplicar una gran variedad de multi-efectos con los multi-efectos del JUNO-STAGE, al cambiar de patch también cambia el tipo de multi-efecto utilizado.
En ese caso, pueden surgir discrepancias entre el sonido producido y el tipo de multi-efectos, lo cual puede dar como resultado sonidos distintos a los esperados. Por ello, los sonidos producidos al conmutar los Patches pueden enmudecerse cuando se estén utilizando los ajustes originales. En este tipo de situaciones, al igual que cuando no se utilizan multi-efectos que tienen una gran influencia en el sonido, si ajusta el parámetro Patch Remain (p.146) a "ON" podrá cambiar de patches sin enmudecer los sonidos.

Q Al cambiar de patch en el modo Patch, el volumen y otros parámetros ajustados con Control Changes terminan reajustándose.

A Ajuste el parámetro Patch Remain (p.146) a "ON". Incluso cuando se ha cambiado de patch, siguen emitiéndose los mensajes Control Change que se han recibido, por lo que, incluso al cambiar de patch cuyo nivel está completamente bajado por un mensaje de volumen Control Change, el nivel permanece inalterado.

Q Si el valor de tiempo de Tone Delay está ajustado a la nota, ¿entonces el tiempo de retardo no cambia más allá de una longitud fija cuando el tempo se ha reducido?

A Existe un valor máximo permitido para el parámetro Tone Delay Time (p.111). Por lo tanto, si el ajuste de tiempo se especifica con un valor de nota, y el tempo se reduce, se llegará a este valor máximo permitido, que no podrá aumentarse más. El límite de tiempo superior para cada uno es el valor máximo que se puede ajustar en lugar del valor numérico del tiempo.

Q Incluso cuando ajusto la panoramización para un Patch completamente hacia un lado, el sonido sigue proviniendo del otro canal.

A Los efectos internos del JUNO-STAGE están en estéreo, por lo que si ha aplicado efectos a un Patch, incluso si la panoramización está ajustada completamente hacia un lado, aún le será posible escuchar sonidos del componente de efectos desde el otro canal.

Q A veces, al tocar en legato, el tono no aumenta.

A Cuando el parámetro Legato Switch (p.101) está en "ON", y el parámetro Legato Retrigger (p.101) está en "OFF", y mantiene pulsadas las teclas en el registro superior para interpretar un legato, es posible que el límite de tono superior de la onda se exceda, de forma que el tono no aumenta tanto como esperaba, pero deja de aumentar en un cierto punto. Además, si se utilizan distintos límites de tono superiores para las ondas de un patch que utilice múltiples tonos, es posible que no se pueda oír en MONO. Cuando realice grandes cambios de afinación, ajuste el parámetro Legato Retrigger a "ON".

Q Las notas suenan de una forma extraña en los registros superiores del teclado.

A A veces al tocar las teclas de la parte superior del teclado del JUNO-STAGE, es posible que el sonido se detenga, o que el tono deje de aumentar; o con ciertas teclas, pueden producirse interferencias intermitentes. Esto sucede principalmente cuando se excede el límite del tono superior del JUNO-STAGE, por lo que este problema no sucede en los intervalos que se utilizan normalmente. En cualquier caso, no significa ningún tipo de funcionamiento anómalo.

Q Aunque he seleccionado el mismo Patch, suena diferente cuando lo escucho con la interpretación.

A En el modo Performance, los parámetros de cada parte de la interpretación pueden modificar más los parámetros como pan, octave, y filter, relacionados con los ajustes especificados por el patch. De este modo, los Patches de una interpretación pueden sonar de una forma diferente que cuando se escuchan en el modo Patch.
Además, aunque un Patch puede comprender sonidos creados con los multiefectos, los multiefectos utilizados en la interpretación puede ser distintos de los multiefectos seleccionados por el Patch. Compruebe el ajuste de multiefectos de la interpretación. Haga lo mismo también para los ajustes Chorus y Reverb.

Temas relacionados con los efectos

Q No se aplican los efectos.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Es posible que effect switch esté desactivado?
  En la ventana EFFECT SWITCH, compruebe el estado activado/desactivado de cada efecto (p.79).
- ¿Los varios ajustes de efectos son correctos? (p.80, p.82)
- Si el nivel de envío de cada efecto está ajustado a 0, el efecto no se aplicará. Compruebe los ajustes.
- Incluso con los niveles de envío de cada efecto ajustados a 0, los efectos no se aplican si Multi-effects Output Level, Chorus Level, o Reverb Level están ajustados a 0. Compruebe cada ajuste.

Q La modulación o algún otro controlador están siempre activados.

A Compruebe los ajustes de Matrix Controller (p.110).
El JUNO-STAGE le permite utilizar Matrix Control para controlar patches a tiempo real. Matrix Control funciona como la fuente de control para Control Change y otros mensajes MIDI recibidos por el JUNO-STAGE, y hace que los cambios en los distintos parámetros de Patch se basen en estos mensajes.
Dependiendo de estos ajustes, es posible que el JUNO-STAGE responda a los mensajes MIDI enviados desde dispositivos MIDI externos, y que los patches suenen diferente a lo esperado.

Q Al aumentar el nivel de envío de chorus o reverb para cada parte de una interpretación el efecto seguirá sin aplicarse de forma suficiente.

A Aunque puede definir ajustes de Send level a Chorus y Reverb para cada parte individual en una interpretación, estos valores sólo ajustan el límite superior de los niveles de envío Chorus y Reverb para cada Patch utilizado. Por consiguiente, incluso cuando el valor está ajustado al máximo de 127, si el nivel de envío disminuye en el Patch utilizado, no se producirá efecto. Además, se pueden utilizar diferentes ajustes de nivel de envío de Chorus y Reverb del Patch según si se utilizan multiefectos o no.

Q Al utilizar el control de matriz u otros medios similares para controlar los resultados LFO en ruido cuando cambia la panoramización de repente.

A Disminuya el cambio de velocidad (intervalo LFO).
A causa del procesamiento especializado utilizado para la panoramización, que altera el nivel de volumen en cada uno de los lados izquierdo y derecho, los movimientos repentinos de panoramización que causan cambios rápidos en estos niveles crean grandes cambios de volumen, y como resultado pueden producirse interferencias.

Q Multifecto 43: Si DELAY u otro valor de tiempo de retardo está ajustado a la nota, y entonces el tempo disminuye, ¿el tiempo de retardo no cambia más allá de una longitud fija?

A Estos ajustes de tiempo de retardo tienen un límite superior, por lo tanto, si se excede el límite superior de un valor ajustado a la nota cuando el tempo se retarda, ese valor superior no puede aumentar más. El límite de tiempo superior para cada uno es el valor máximo que se puede ajustar en lugar del valor numérico del tiempo.

Temas relacionados con el almacenamiento de información

Q La interpretación suena de forma distinta que cuando se grabó.

A Si ha modificado los ajustes de un patch utilizado por una interpretación, o si el patch temporal de la interpretación ha sido modificado por un dispositivo MIDI externo, estos patches también deben guardarse.
Si los patches utilizados por una interpretación se han editado al grabar la interpretación, el JUNO-STAGE visualizará un mensaje preguntándole si desea descartar estos patches. En estos casos, guarde primero el patch (p.97) o set de percusión (p.123), y a continuación guarde de nuevo la interpretación (p.133).

Q Los patches suenan de forma distinta que cuando se grabaron.

A La operación de escritura no puede utilizarse para guardar patches cuando se cambian en modo Patch utilizando mensajes Control Change desde un dispositivo MIDI externo.

Q Los ajustes de Arpeggio y del controlador D Beam en la interpretación son diferentes de los del Patch.

A Puesto que el JUNO-STAGE almacena los ajustes de Arpeggio y del controlador D Beam para cada interpretación, funcionará de acuerdo con los ajustes del arpeggio y del controlador D Beam que se especifiquen para cada interpretación.

Problemas relacionados con las canciones

Q No se muestran las listas de reproducción

A Puede ser debido a las siguientes razones.

- Puede que las listas de reproducción no se muestren si ha añadido/borrado/modificado los datos de canción en la carpeta PLAYLIST sin utilizar Playlist Editor.
- Por alguna razón, no se reconoce la memoria USB.
- Es posible que la memoria USB no esté correctamente formateada. El JUNO-STAGE puede utilizar una memoria USB formateada como FAT. Si la memoria USB se ha formateado utilizando otro método, reformatéela utilizando FAT.

Q No se muestran las canciones

A Puede ser debido a las siguientes razones.

- ¿Las canciones están ubicadas en el directorio raíz?
- Puede que las canciones no se muestren si ha añadido/borrado/modificado los datos de canción directamente desde la carpeta PLAYLIST sin utilizar Playlist Editor.
- Es posible que la memoria USB no esté correctamente formateada. El JUNO-STAGE puede utilizar una memoria USB formateada como FAT. Si la memoria USB se ha formateado utilizando otro método, reformatéela utilizando FAT.

Q Las canciones no se reproducen

A Puede ser debido a las siguientes razones.

- ¿Es posible que se muestre un símbolo "?" al lado de la canción en la lista de reproducción?
  Las canciones (archivos de audio) cuya frecuencia de muestreo es diferente a 44.1 kHz no pueden reproducirse en el JUNO-STAGE.
- El tipo de archivo de la canción no es uno de los tipos de archivo que el
  JUNO-STAGE puede reproducir.
- Es posible que los datos de la canción estén dañados.
- No es posible reproducir las canciones si añade/borra/modifica los datos en la carpeta PLAYLIST directamente sin utilizar Playlist Editor.

Q No se oye el sonido de reproducción

A Compruebe el siguiente punto.

- Ajuste del mando VOLUME
- Valor para "PLAYER LEVEL" que aparece al pulsar LEVEL [▼] [▲] (p.69).
- Ajustes de la pantalla SONG LEVEL EDIT (p.71)

- Ajuste Minus-one (p.73, p.154)
- ¿Es posible que "Song/Click Output Mode" esté ajustado a "SONG" (p.151)?
  Si está ajustado a "SONG," la canción no se emitirá desde los jacks OUTPUT L/R. Si desea enviar la canción desde los jacks OUTPUT L/R, ajústelo a "CLICK."

Problemas relacionados con MIDI y con dispositivos externos

Q No se emite sonido desde el dispositivo MIDI conectado.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿El instrumento está ajustado para transmitir mensajes MIDI?
- En el modo Patch
  Parámetro Kbd Patch Rx/Tx Channel (p.150)
- En el modo Performance
  Conmutador KBD (p.134.
  Los mensajes MIDI no se transmiten para partes cuyo keyboard switch esté desactivado.

Q No se han recibido Exclusive Messages.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿El instrumento está ajustado para recibir mensajes Exclusive?
  Ajuste el parámetro Receive Exclusive a "ON" (p.151).
- ¿El número de identificación del dispositivo de transmisión coincide con el número de identificación de dispositivo del JUNO-STAGE?
  Compruebe el parámetro Device ID (p.150).

Q El set de percusión del JUNO-STAGE no suena cuando está conectado un secuenciador externo o un teclado MIDI al conector MIDI IN.

A Compruebe que el canal de transmisión MIDI del dispositivo MIDI externo y el canal de recepción MIDI del JUNO-STAGE coincidan. El canal de recepción MIDI utilizado por el JUNO-STAGE en el modo Patch está ajustado con el parámetro Kbd Patch RX/TX Channel. Los datos de interpretación de los sets de percusión normalmente se reciben en el canal MIDI 10.

Q Al utilizar un software de secuenciación, utilizar los mandos u otros controles no afecta el sonido.

A Para algunos programas de secuenciación, los mensajes System Exclusive no se transmiten mediante la función Thru. Si utiliza este tipo de software de secuenciación y desea grabar mensajes system exclusive, active los siguientes parámetros.

- En el modo Patch
  Parámetro Local Switch (p.150).
- En el modo Performance
  Conmutador KBD (p.134.

Q Cuando el Bend Range de un Patch se incrementa (48), el tono no sube suficientemente, ni tan solo al recibir un mensaje MIDI Pitch Bend.

A Mientras que los Patch Bend Ranges se pueden ajustar entre 0 y 48, cuando se utilizan ciertas ondas con el tono aumentado (en la dirección +), puede que la afinación deje de subir en un punto fijo, en vez de continuar subiendo. Aunque se asegura un valor de 12 para el límite superior de las afinaciones subidas, tenga cuidado al ajustar el Bend Range por encima de esta cifra.

Q El sonido del micrófono no se envía/es demasiado débil.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿El cable del micrófono está conectado correctamente?
  Compruebe la conexión.
- ¿Es posible que haya conectado un micrófono condensador?
  Si está utilizando un micrófono condensador, deberá proporcionar alimentación phantom.
  Active la alimentación Phantom (p.154).
- Puede que el nivel del micrófono se haya bajado.
  ¿Es posible que el mando MIC VOLUME del panel superior esté bajado?

Q El nivel de volumen del instrumento conectado al JUNO-STAGE es demasiado bajo.

A ¿Utiliza un cable de conexión que contiene una resistencia?
Utilice un cable de conexión sin resistencia.

Temas relacionados con la memoria USB

Q No se detecta la memoria USB.
No se muestran los archivos.

A Compruebe el formato de la memoria USB.
El JUNO-STAGE puede utilizar una memoria USB formateada como FAT. Si la memoria USB se ha formateado utilizando otro método, reformatéela utilizando FAT.

Q No puede realizarse ninguna copia de seguridad en la memoria USB

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Es posible que la memoria USB esté protegida contra escritura?
- ¿Dispone de suficiente espacio libre en la memoria USB?

Mensajes de error

Si se realiza una operación incorrecta, o si no se puede realizar el procedimiento como ha especificado, aparecerá un mensaje de error. Consulte la explicación para el mensaje de error que aparece y tome las acciones adecuadas.

Mensaje	Significado	Acción
USB Memory Not Ready!	La memoria USB no está conectada.	Conecte la memoria USB.
Read Error!	No se han podido cargar los datos de la memoria USB.	Compruebe que la memoria USB esté conectada correctamente.
	Es posible que el archivo esté dañado.	No utilice este archivo.
	No es posible cargar este archivo porque su formato es incorrecto.	No utilice este archivo.
Write Error!	No se han podido escribir los datos a la memoria USB.	Compruebe que la memoria USB esté conectada correctamente.
	No es posible escribir los datos en la memoria USB porque no queda espacio libre.	Borre los archivos innecesarios de la memoria USB. Como alternativa, utilice un dispositivo de memoria USB diferente, uno que tenga más espacio libre.
	El archivo o la propia memoria USB están protegidos contra escritura.	Compruebe que ni el archivo ni la memoria USB no estén protegidos contra escritura.
Incorrect File!	Se trata de un archivo que el JUNO-STAGE no puede reproducir.	No utilice este archivo.
	Esta canción no se ha transferido del Playlist Editor a la memoria USB.	Seleccione la canción para transferirla desde Playlist Editor y vuelva a transferir los datos a la memoria USB.
System Memory Damaged!	Es posible que el contenido de la memoria del sistema esté dañado.	Ejecute Factory Reset. Si con esto no se resuelve el problema, consulte a su distribuidor o al distribuidor Roland más cercano.
File Not Found!	No se ha encontrado el archivo en la memoria USB.	Vuelva a guardar el archivo en la memoria USB.
MIDI Buffer Full!	Se ha recibido una cantidad de datos MIDI demasiado grande para poder procesarlos.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se están transmitiendo.
MIDI Offline!	Ha fallado la conexión MIDI IN.	Compruebe que no haya ningún problema con el cable MIDI conectado a la entrada MIDI IN del JUNO-STAGE, y que no se haya desconectado el cable MIDI.
Now Playing!	Song Player se está reproduciendo.	Detenga la reproducción o espere a que termine.

Lista de efectos

Parámetro de multiefectos (MFX1–3, MFX)

La función multi efectos presentan 79 tipos diferentes de efectos. Alguno de los efectos constan de dos o más efectos diferentes conectados en series.
Los parámetros marcados con un sostenido "#" pueden controlarse utilizando el control Multi-Effects (p.84) o el control Matrix (p.110).
(Dos ajustes cambiarán simultáneamente para "#1" y "#2").

FILTRO (10 tipos)		
01	EQUALIZER	P.165
02	SPECTRUM	P.165
03	ISOLATOR	P.165
04	LOW BOOST	P.165
05	SUPER FILTER	P.166
06	STEP FILTER	P.166
07	ENHANCER	P.166
08	AUTO WAH	P.167
09	HUMANIZER	P.167
10	SPEAKER SIMULATOR	P.167
MODULATION (12 tipos)		
11	PHASER	P.168
12	STEP PHASER	P.168
13	MULTI STAGE PHASER	P.168
14	INFINITE PHASER	P.169
15	RING MODULATOR	P.169
16	STEP RING MODULATOR	P.169
17	TREMOLO	P.169
18	AUTO PAN	P.170
19	STEP PAN	P.170
20	SLICER	P.170
21	ROTARY	P.171
22	VK ROTARY	P.171
CHORUS (12 tipos)		
23	CHORUS	P.171
24	FLANGER	P.172
25	STEP FLANGER	P.172
26	HEXA-CHORUS	P.172
27	TREMOLO CHORUS	P.173
28	SPACE-D	P.173
29	3D CHORUS	P.173
30	3D FLANGER	P.174
31	3D STEP FLANGER	P.174
32	2BAND CHORUS	P.174
33	2BAND FLANGER	P.175
34	2BAND STEP FLNGR	P.175
DYNAMICS (8 tipos)		
35	OVERDRIVE	P.176
36	DISTORTION	P.176
37	VS OVERDRIVE	P.176
38	VS DISTORTION	P.176
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.176
40	COMPRESSOR	P.177
41	LIMITER	P.177
42	GATE	P.177

DELAY (13 tipos)		
43	DELAY	P.178
44	LONG DELAY	P.178
45	SERIAL DELAY	P.179
46	MODULATION DELAY	P.179
47	3TAP PAN DELAY	P.180
48	4TAP PAN DELAY	P.180
49	MULTI TAP DELAY	P.180
50	REVERSE DELAY	P.181
51	SHUFFLE DELAY	P.181
52	3D DELAY	P.182
53	TIME CTRL DELAY	P.182
54	LONG TIME CTRL DELAY	P.182
55	TAPE ECHO	P.183
LO-FI (5 tipos)		
56	LOFI NOISE	P.183
57	LOFI COMPRESS	P.184
58	LOFI RADIO	P.184
59	TELEPHONE	P.184
60	PHONOGRAPH	P.184
PITCH (3 tipos)		
61	PITCH SHIFTER	P.185
62	2VOICE PITCH SHIFTER	P.185
63	STEP PITCH SHIFTER	P.185
REVERB (2 tipos)		
64	REVERB	P.186
65	GATED REVERB	P.186
COMBINATION (12 tipos)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	P.186
67	OVERDRIVE → FLANGER	P.186
68	OVERDRIVE → DELAY	P.187
69	DISTORTION → CHORUS	P.187
70	DISTORTION → FLANGER	P.187
71	DISTORTION → DELAY	P.187
72	ENHANCER → CHORUS	P.187
73	ENHANCER → FLANGER	P.188
74	ENHANCER → DELAY	P.188
75	CHORUS → DELAY	P.188
76	FLANGER → DELAY	P.188
77	CHORUS → FLANGER	P.189
PIANO (1 tipo)		
78	SYMPATHETIC RESONANCE	P.189
VOCODER (tipo 1)		
79	VOCODER	P.189

Acerca de la nota

Algunos parámetros de efecto (como Rate o Delay Time) se pueden ajustar según el valor de una nota.
Tales parámetros tienen un conmutador de números/nota que le permite especificar si ajustará el valor como un valor numérico o como un valor de nota.
Si desea ajustar Rate (Delay Time) como valor numérico, ajuste el conmutador número/nota a "Hz" ("msec"). Si desea ajustarlo como valor numérico, ajuste el conmutador número/nota a "NOTE".

conmutador de nota/número

* Si se especifica Rate como un valor de nota, la modulación se sincronizará con el tempo cuando reproduzca datos de canción en formato SMF.

nota:

NOTA

Si un parámetro cuyo conmutador número/nota está ajustado a "NOTE" se especifica como destino para el control multi efecto, no podrá utilizar el control multiefectos para controlar aquel parámetro.

NOTA

Si especifica el tiempo de retardo como un valor de nota, disminuyendo el tempo no cambiará el tiempo de retardo más allá de un cierto tiempo. Esto es debido a que hay un límite superior para el tiempo de retardo; si el tiempo de retardo se especifica como un valor de nota y disminuye el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de retardo no puede cambiar más. Este límite superior es el valor máximo que se puede especificar cuando se ajusta el tiempo de retardo como un valor numérico.

Cuando se utilizan efectos 3D

Los siguientes efectos 3D utilizan tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una sensación de espacio que no se puede producir mediante delay, reverb, chorus, etc.

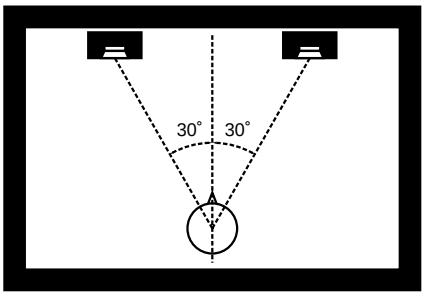
52: 3D DELAY

29: 3D CHORUS

30: 3D FLANGER

31: 3D STEP FLANGER

Al utilizar estos efectos, recomendamos que posicione sus altavoces de la siguiente manera. También, asegúrese de que los altavoces mantengan una distancia suficiente de la pared en cada lado.



Si el altavoz izquierdo y derecho se encuentran demasiado separados o bien si hay demasiada reverberación, es posible que el efecto 3D no aparezca.
Cada uno de estos efectos tiene un parámetro "Output Mode". Si desea que el sonido de los jacks OUTPUT se oiga a través de los altavoces, seleccione "SPEAKER." Si desea que el sonido se oiga a través de los auriculares, seleccione "PHONES." De esta forma se asegura que el efecto 3D sea escuchado. Si este parámetro no se ajusta correctamente, es posible que el efecto 3D no aparezca.

Acerca de la función STEP RESET

06: STEP FILTER
16: STEP RING MOD
19: STEP PAN
20: SLICER
63: STEP PCH SHIFTER

Los cinco tipos previos contienen un secuenciador de dieciséis pasos. Para estos tipos, puede utilizar un control multiefectos (p.84) para reajustar la secuencia para que se reproduzca desde el primer paso. Para ello, ajuste el control multiefectos Destination a "Step Reset."

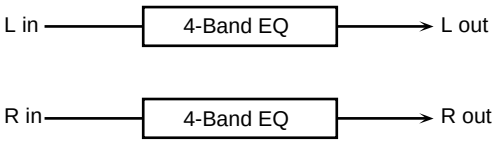
Por ejemplo, si utiliza la palanca de modulación para controlar el efecto, realizaría los siguientes ajustes.

Source: CC01: MODULATION
Destinación: Step Reset
Sens: +63

Con estos ajustes, la secuencia se reproducirá desde el primer paso siempre que utilice la palanca de modulación.

01: EQUALIZER

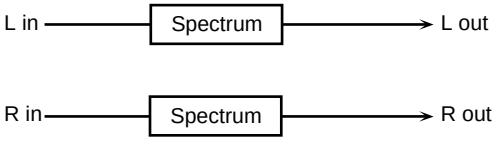
Ecualizador estéreo de cuatro bandas (baja, media x 2, alta).



Parámetro	Valor	Explicación
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de la gama baja
Low Gain #	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
Mid1 Freq	200–8000 Hz	Frecuencia de banda media 1
Mid1 Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama media 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de banda media 1 Ajuste un valor más alto a Q para reducir el intervalo afectado.
Mid2 Freq	200–8000 Hz	Frecuencia de banda media 2
Mid2 Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama media 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de banda media 2 Ajuste un valor más alto a Q para reducir el intervalo afectado.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de gama alta
High Gain #	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level #	0–127	Nivel de salida

02: SPECTRUM

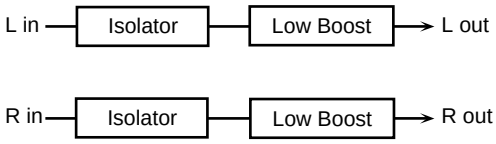
Espectro estéreo. Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre elevando o cortando el nivel a frecuencias específicas.



Parámetro	Valor	Explicación
Band1 (250Hz)	-15–+15 dB	Gain de cada banda de frecuencia
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente la amplitud de los intervalos ajustados para todas las bandas de frecuencia.
Level #	0–127	Nivel de salida

03: ISOLATOR

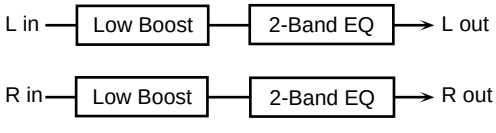
Es un ecualizador que corta el volumen y le permite añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en gamas distintas.



Parámetro	Valor	Explicación
Boost/ Cut Low #	-60–+4 dB	Realza o corta cada una de las bandas de frecuencias High, Middle, y Low. En -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.
Boost/ Cut Mid #		
Boost/ Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Activa y desactiva la función Anti-Phase para las gamas de frecuencias bajas. Cuando se activa, el canal contador del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal.
Anti Phase Low Level	0–127	Define los ajustes del nivel de las gamas de frecuencias bajas. Al ajustar este nivel en algunas frecuencias le permite enfatizar ciertas partes. (Es efectivo sólo para fuentes estéreo).
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase de la banda de frecuencia Middle Los parámetros son los mismos que para las bandas de frecuencias bajas.
Anti Phase Mid Level	0–127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Low Booster. Enfatiza el fondo para crear un sonido de bajo potente.
Low Boost Level	0–127	Si aumenta este valor obtendrá una gama de bajos más potente. * Según los ajustes del Isolator y del filtro este efecto puede ser difícil de distinguir.
Level	0–127	Nivel de salida

04: LOW BOOST

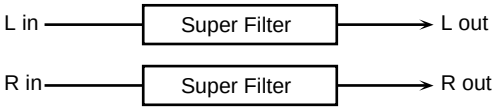
Realza el volumen de la gama más baja y crea unos graves potentes.

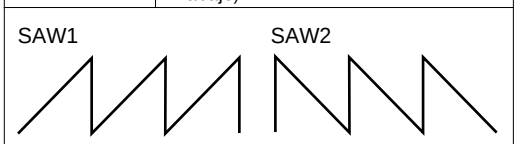


Parámetro	Valor	Explicación
Boost Frequency #	50–125 Hz	Frecuencia central en la que se realzará la gama más baja
Boost Gain #	0–+12 dB	Punto en que se realzará la gama más baja
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Anchura de la gama más baja que se realzará
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0–127	Nivel de salida

05: SUPER FILTER

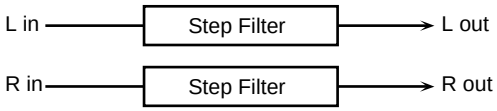
Es un filtro con una inclinación muy pronunciada. Puede cambiar la frecuencia de corte cíclicamente.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Filter type Gama de frecuencias que pasará por cada filtro **LPF:**frecuencias por debajo del corte **BPF:** frecuencias en la región del corte **HPF:**frecuencias por encima del corte **NOTCH:** frecuencias que no se encuentran en la región del corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava **-36 dB:**muy fuerte **-24 dB:** fuerte **-12 dB:** suave
Filter Cutoff #	0–127	Frecuencia de corte del filtro Si incrementa este valor, aumentará la frecuencia de corte.
Filter Resonance #	0–127	Nivel de resonancia del filtro Si aumenta este valor, enfatizará la región que se encuentra más cerca de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0–+12 dB	Cantidad de impulso de la salida del filtro
Modulation Sw	OFF,ON	Conmutador On/off para cambio cíclico
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Modulación de la frecuencia de corte **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1:**onda con diente de sierra (hacia arriba) **SAW2:** onda con diente de sierra (hacia abajo)
		
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Attack #	0–127	Velocidad a la que cambia una frecuencia de corte Es efectivo si Modulation Wave es SQR, SAW1, o SAW2.
Level	0–127	Nivel de salida

06: STEP FILTER

Se trata de un filtro cuya frecuencia de corte puede modularse en pasos. Puede especificar el patrón de cambio de la frecuencia de corte.



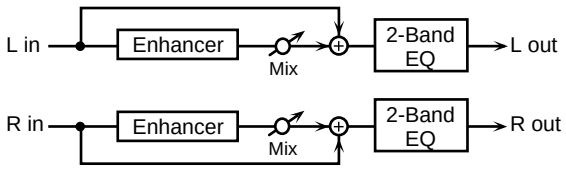
Parámetro	Valor	Explicación
Step 01–16	0–127	Frecuencia de corte en cada paso
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice de modulación
Attack #	0–127	Velocidad a la que cambia una frecuencia de corte entre pasos
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Filter type Gama de frecuencias que pasará por cada filtro **LPF:**frecuencias por debajo del corte **BPF:** frecuencias en la región del corte **HPF:**frecuencias por encima del corte **NOTCH:** frecuencias que no se encuentran en la región del corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava **-12 dB:** suave **-24 dB:** fuerte **-36 dB:**muy fuerte
Filter Resonance #	0–127	Nivel de resonancia del filtro Si aumenta este valor, enfatizará la región que se encuentra más cerca de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0–+12 dB	Cantidad de impulso de la salida del filtro
Level	0–127	Nivel de salida

MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p.164).

07: ENHANCER

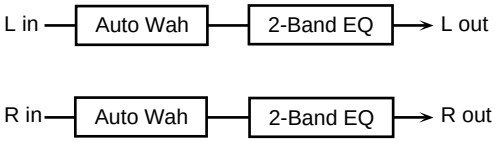
Controla la estructura armónica de las frecuencias altas, añadiendo destellos y rigidez al sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Sens #	0–127	Sensibilidad del enhancer
Mix #	0–127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

08: AUTO WAH

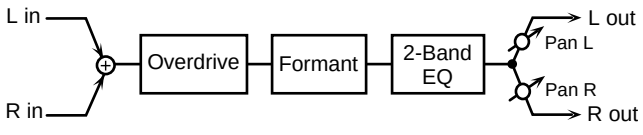
Controla cíclicamente un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de filtro **LPF:** El efecto wah se aplicará en una amplia gama de frecuencias. **BPF:** El efecto wah se aplicará en intervalo estrecho de frecuencias.
Manual #	0–127	Ajusta la frecuencia central a la que se aplica el efecto.
Peak	0–127	Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en el intervalo de la frecuencia central. Ajuste un valor más alto a Q para reducir el intervalo afectado.
Sens #	0–127	Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.
Polarity	UP, DOWN	Define la dirección en la que se cambiará la frecuencia cuando el filtro wah automático se module. **UP:**El filtro cambiará a una frecuencia más alta. **DOWN:** El filtro cambiará a una frecuencia más baja.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth #	0–127	Profundidad de modulación
Phase #	0–180 deg	Ajusta el grado de desplazamiento de fase de los sonidos de derecha e izquierda al aplicar el efecto wah.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

09: HUMANIZER

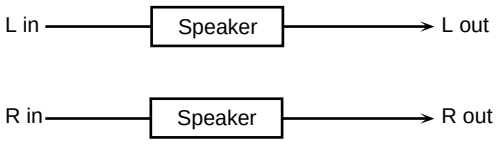
Añade un carácter de vocal al sonido imitando la voz humana.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el drive.
Drive #	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Vowel1	a, e, i, o, u	Selecciona una vocal.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia en la que cambian las dos vocales
Depth #	0–127	Profundidad del efecto
Input Sync Sw	OFF, ON	LFO reset on/off Determina si el LFO para el cambio de vocales se reajusta por medio de la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0–127	Nivel de volumen en el que se aplica el reajuste
Manual #	0–100	Punto en que cambia Vowel 1/2 **49 o menos:** Vowel 1 tendrá una mayor duración. **50:** Vowel 1 y 2 tendrán la misma duración. **51 o más:** Vowel 2 tendrá una mayor duración.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Pan #	L64–63R	Localización estéreo de la salida
Level	0–127	Nivel de salida

10: SPEAKER SIMULATOR

Simula tipos de altavoz y ajustes de micro que se utilizan para capturar el sonido del altavoz.



Parámetro	Valor	Explicación
Speaker Type	(Consulte la tabla).	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la situación del micro que está grabando el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos, alejando el micro en el orden 1, 2 y 3.
Mic Level #	0–127	Volumen del micro
Direct Level #	0–127	Volumen del sonido directo
Level #	0–127	Nivel de salida

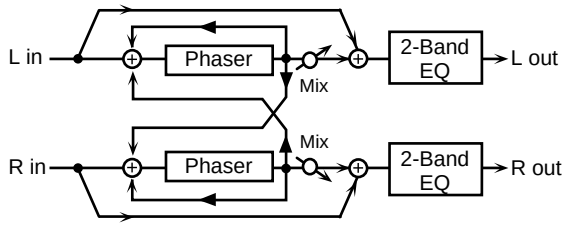
Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna del altavoz indica el diámetro de cada unidad (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Mueble	Altavoz	Micro
SMALL 1	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
SMALL 2	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
MIDDLE	caja abierta por detrás	12 x 1	dinámico
JC-120	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 3	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 4	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 5	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BG STACK 1	caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	caja grande sellada	12 x 2	condensador
MS STACK 1	caja grande sellada	12 x 4	condensador
MS STACK 2	caja grande sellada	12 x 4	condensador
METAL STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
2-STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
3-STACK	grande triple apilado	12 x 4	condensador

11: PHASER

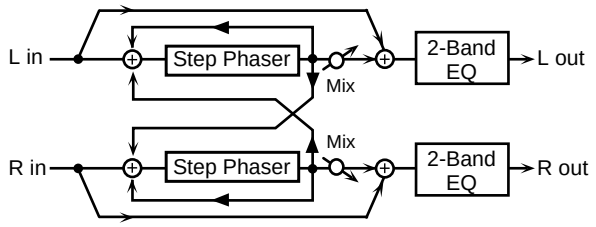
Se añade y se modula un sonido con la fase desplazada al sonido original.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de pasos en el phaser
Manual #	0–127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Polarity	INVERSE: SYNCHRO	Selecciona si las fases derecha e izquierda de la modulación son las mismas u opuestas. **INVERSE:** Las fases derecha e izquierda son opuestas. Cuando se usa una fuente mono, se amplía el sonido. **SYNCHRO:** Las fases derecha e izquierda son las mismas. Seleccione este valor cuando entre una fuente estéreo.
Resonance #	0–127	Cantidad de feedback
Cross Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido del phaser que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Mix #	0–127	Nivel del sonido desfasado
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

12: STEP PHASER

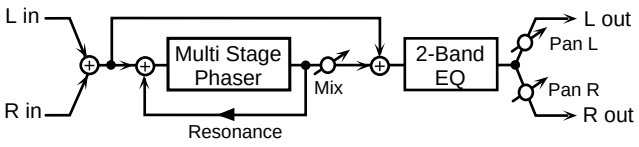
El efecto phaser variará gradualmente.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de pasos en el phaser
Manual #	0–127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Polarity	INVERSE: SYNCHRO	Selecciona si las fases derecha e izquierda de la modulación son las mismas u opuestas. **INVERSE:** Las fases derecha e izquierda son opuestas. Cuando se usa una fuente mono, se amplía el sonido. **SYNCHRO:** Las fases derecha e izquierda son las mismas. Seleccione este valor cuando entre una fuente estéreo.
Resonance #	0–127	Cantidad de feedback
Cross Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido del phaser que vuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Frecuencia del cambio en pasos del efecto phaser
Mix #	0–127	Nivel del sonido desfasado
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

13: MULTI STAGE PHASER

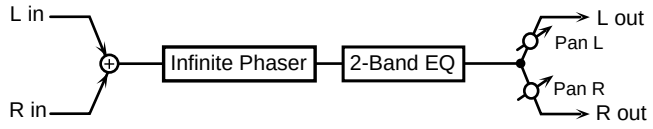
Unos ajustes extremadamente altos de la diferencia de fase producirán un efecto muy desfasado.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Número de pasos en el phaser
Manual #	0–127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Resonance #	0–127	Cantidad de feedback
Mix #	0–127	Nivel del sonido desfasado
Pan #	L64–63R	Localización estéreo del sonido de salida
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

14: INFINITE PHASER

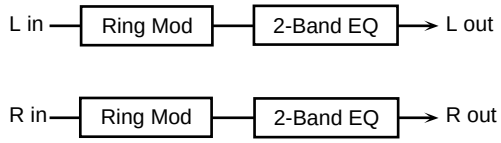
Phaser que sigue aumentando/disminuyendo la frecuencia a la que se modulará el sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	1, 2, 3, 4	Los valores más altos producirán un efecto phaser más profundo.
Speed #	-100–+100	Velocidad a la que sube o baja la frecuencia con la que se modula el sonido (+: arriba / -: abajo)
Resonance #	0–127	Cantidad de feedback
Mix #	0–127	Volumen del sonido desfasado
Pan #	L64–63R	Panoramización del sonido enviado
Low Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia baja
High Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia alta
Level	0–127	Volumen de salida

15: RING MODULATOR

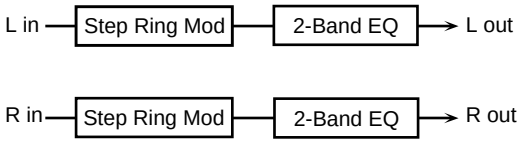
Efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos similares a los de campanas. También puede cambiar la frecuencia de modulación en respuesta a los cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.



Parámetro	Valor	Explicación
Frequency #	0–127	Ajusta la frecuencia a la que se aplica la modulación.
Sens #	0–127	Ajusta el valor de la modulación de frecuencia que se aplica.
Polarity	UP, DOWN	Determina si la modulación de frecuencia se desplaza hacia las frecuencias altas (**UP**) o hacia las bajas (**DOWN**).
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

16: STEP RING MODULATOR

Se trata de un modulador de anillo que usa secuencias de 16 pasos para variar la frecuencia con la que se aplica la modulación.



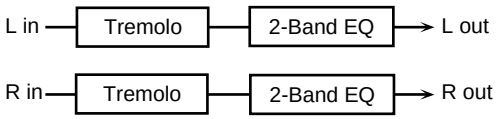
Parámetro	Valor	Explicación
Step 01–16	0–127	Frecuencia de la modulación en anillo de cada paso
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0–127	Velocidad a la que cambia una frecuencia de modulación entre pasos
Low Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia baja
High Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Volumen de salida

MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p.164).

17: TREMOLO

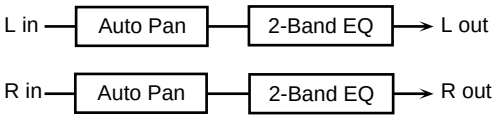
Modula cíclicamente el volumen para añadir efecto de tremolo al sonido.

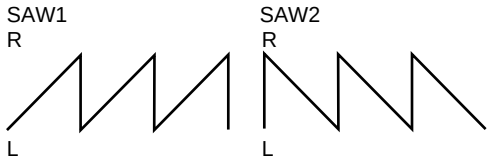


Parámetro	Valor	Explicación
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1/2:** onda de diente de sierra
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia del cambio
Depth #	0–127	Profundidad de aplicación del efecto
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

18: AUTO PAN

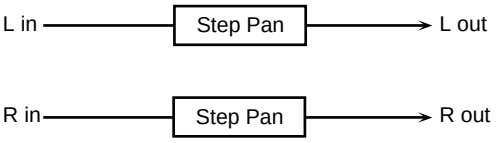
Modula cíclicamente la localización estéreo del sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1/2:** onda de diente de sierra
		
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia del cambio
Depth #	0–127	Profundidad de aplicación del efecto
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

19: STEP PAN

Utiliza una secuencia de 16 pasos para variar la panoramización del sonido.



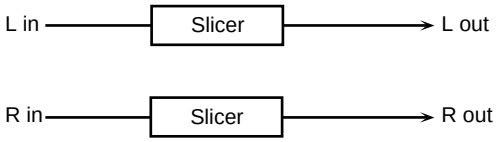
Parámetro	Valor	Explicación
Step 01–16	L64–63R	Pan en cada paso
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0–127	Velocidad a la que cambia la panoramización entre pasos
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una entrada provoca que la secuencia se reanude desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Volumen en el que una nota de entrada se detecta
Level	0–127	Volumen de salida

MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p.164).

20: SLICER

Si se aplican los cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que parece sonar como frase de acompañamiento. Resulta especialmente efectivo cuando se aplica a sonidos de tipo sustain.



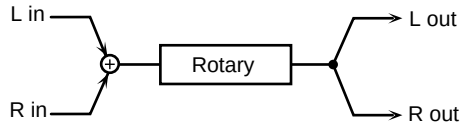
Parámetro	Valor	Explicación
Step 01–16	0–127	Nivel en cada paso
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0–127	Velocidad a la que cambia el nivel entre pasos
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una entrada provoca que la secuencia se reanude desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Volumen en el que una nota de entrada se detecta
Mode	LEGATO, SLASH	Selecciona la manera en que cambia el volumen a medida que un paso progresa hacia el siguiente. **LEGATO:** El cambio en volumen de un nivel de paso al siguiente no se altera. Si el nivel del paso siguiente es el mismo que el que le precede, no hay cambio en el volumen. **SLASH:** El nivel se ajusta a 0 de forma momentánea antes de progresar al nivel del paso siguiente. Este cambio de volumen se produce si el nivel del paso siguiente es el mismo que el del precedente.
Shuffle #	0–127	Temporización de los cambios de volumen en niveles para pasos numerados par (paso 2, paso 4, paso 6…). Cuanto más alto sea el valor más lenta será la progresión del compás.
Level	0–127	Nivel de salida

MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p.164).

21: ROTARY

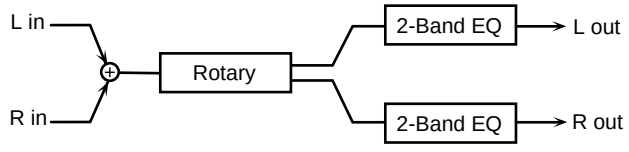
El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces giratorios utilizados a menudo con los órganos eléctricos antiguos. Ya que el movimiento de los rotores de gama alta y gama baja se puede ajustar independientemente, se puede hacer una aproximación al único tipo de modulación característico de estos altavoces. Este efecto es más apropiado para Patches de órgano eléctrico.



Parámetro	Valor	Explicación
Speed #	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia y del rotor de alta frecuencia. **SLOW:** Reduce la rotación a Slow Rate. **FAST:** Aumenta la rotación a Fast Rate.
Woofer Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad lenta (SLOW) del rotor de baja frecuencia
Woofer Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad rápida (FAST) del rotor de baja frecuencia
Woofer Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo que tarda el rotor de baja frecuencia en alcanzar la nueva velocidad al pasar de rápido a lento (o de lento a rápido). Los valores inferiores requerirán más tiempo.
Woofer Level	0–127	Volumen del rotor de baja frecuencia.
Tweeter Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajustes del rotor de frecuencia alta Los parámetros son los mismos que para el rotor de baja frecuencia
Tweeter Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeter Acceleration	0–15	
Tweeter Level	0–127	
Separation	0–127	Dispersión espacial del sonido
Level #	0–127	Nivel de salida

22: VK ROTARY

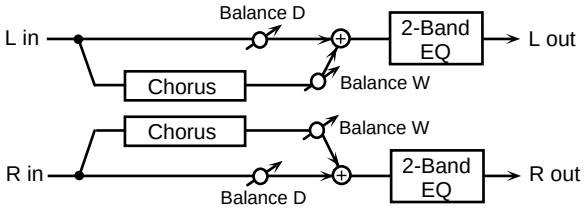
Este tipo ofrece respuesta modificada para los altavoces giratorios, con la gama baja potenciada.
Este efecto cuenta con las mismas especificaciones que el altavoz giratorio integrado del VK-7.



Parámetro	Valor	Explicación
Speed #	SLOW, FAST	Velocidad de giro del altavoz rotatorio
Brake #	OFF, ON	Cambia el giro del altavoz. Si se desactiva, la rotación se detendrá de forma gradual. Si se desactiva, la rotación se reanudará de forma gradual.
Woofer Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Índice de baja velocidad de rotación del woofer
Woofer Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Índice de alta velocidad de rotación del woofer
Woofer Trans Up	0–127	Ajusta el valor de aceleración del woofer al activar la rotación desde Slow a Fast.
Woofer Trans Down	0–127	Ajusta el valor de aceleración del woofer al activar la rotación desde Fast a Slow.
Woofer Level	0–127	Volumen del woofer
Tweeter Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajustes del tweeter Los parámetros son los mismos que para el woofer.
Tweeter Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeter Trans Up	0–127	
Tweeter Trans Down	0–127	
Tweeter Level	0–127	
Spread	0–10	Ajusta la imagen estéreo del altavoz rotatorio. Cuanto más alto sea el valor seleccionado, más amplia será la imagen del sonido.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Level #	0–127	Nivel de salida

23: CHORUS

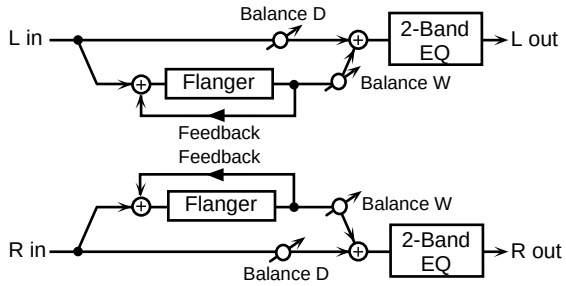
Se trata de un chorus estéreo. Se proporciona un filtro para poder ajustar el timbre del sonido chorus.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia central al utilizar el filtro para cortar una gama de frecuencia específica
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

24: FLANGER

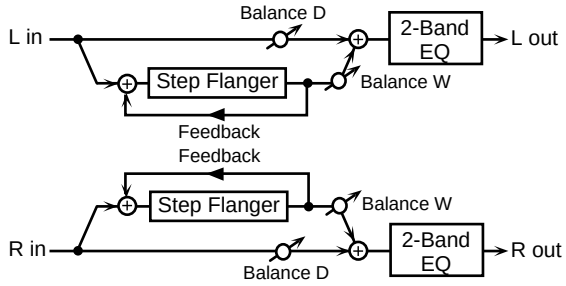
Es un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase para la izquierda que para la derecha). Produce una resonancia metálica que sube y baja como un avión a reacción al despegar o al aterrizar. Se proporciona un filtro para poder ajustar el timbre de un sonido flanger.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia central al utilizar el filtro para cortar una gama de frecuencia específica
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

25: STEP FLANGER

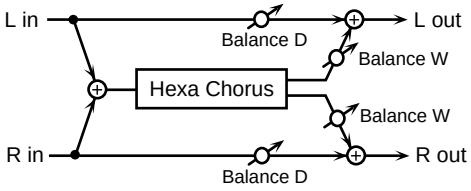
Flanger en que la afinación del flanger cambia por pasos. La velocidad a la que cambia la afinación también se puede especificar en términos de un valor de nota de un tempo especificado.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia central al utilizar el filtro para cortar una gama de frecuencia específica
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Frecuencia (periodo) de cambio de afinación
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

26: HEXA-CHORUS

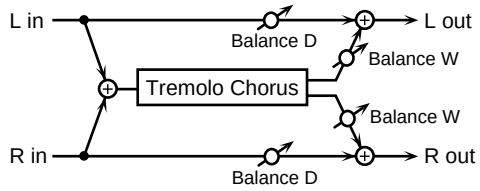
Usa un chorus de seis fases (seis capas de sonidos con chorus) para crear un sonido más rico y darle más amplitud espacial.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Pre Delay Deviation	0–20	Ajusta la diferencia de Pre Delay entre cada sonido de chorus.
Depth Deviation	-20–+20	Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada sonido chorus.
Pan Deviation	0–20	Ajusta la diferencia de situación de estéreo entre cada sonido de chorus. **0:** Todos los sonidos de chorus se encontrarán en el centro. **20:** Cada sonido de chorus se espaciará en intervalos de 60 grados en relación al centro.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

27: TREMOLO CHORUS

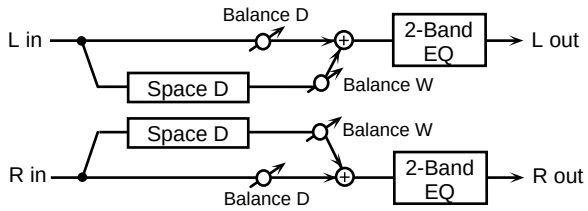
Se trata de un efecto de chorus con Tremolo añadido (modulación cíclica de volumen).



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto chorus
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Tremolo Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto tremolo
Tremolo Separation	0–127	Amplitud del efecto tremolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Amplitud del efecto tremolo
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus de tremolo (W)
Level	0–127	Nivel de salida

28: SPACE-D

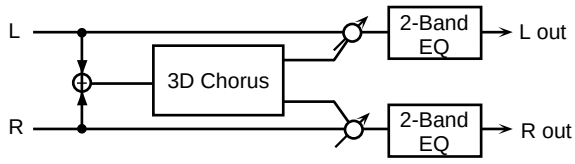
Se trata de un chorus múltiple que aplica una modulación de dos fases en estéreo. No da la impresión de modulación, pero produce un efecto chorus transparente.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

29: 3D CHORUS

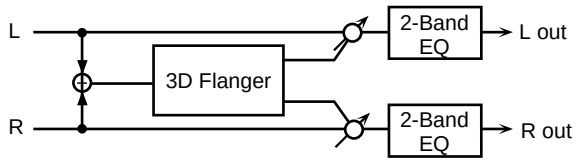
Aplica un efecto 3D al sonido chorus. El sonido chorus se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia central al utilizar el filtro para cortar una gama de frecuencia específica
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona **SPEAKER** al utilizar altavoces o **PHONES** si usa auriculares.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

30: 3D FLANGER

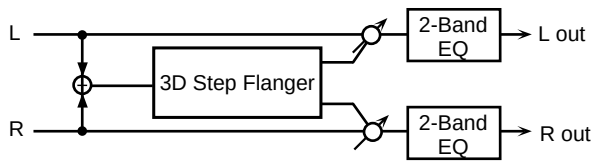
Aplica un efecto 3D al sonido flanger. El sonido flanger se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia central al utilizar el filtro para cortar una gama de frecuencia específica
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona **SPEAKER** al utilizar altavoces o **PHONES** si usa auriculares.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

31: 3D STEP FLANGER

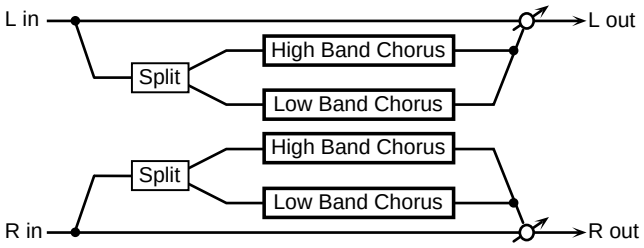
Aplica un efecto 3D al paso de sonido flanger. El sonido flanger se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia central al utilizar el filtro para cortar una gama de frecuencia específica
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Frecuencia (periodo) de cambio de afinación
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona **SPEAKER** al utilizar altavoces o **PHONES** si usa auriculares.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Nivel de salida

32: 2 BAND CHORUS

Efecto chorus que permite aplicar un efecto independientemente de los intervalos de baja frecuencia y de alta frecuencia.

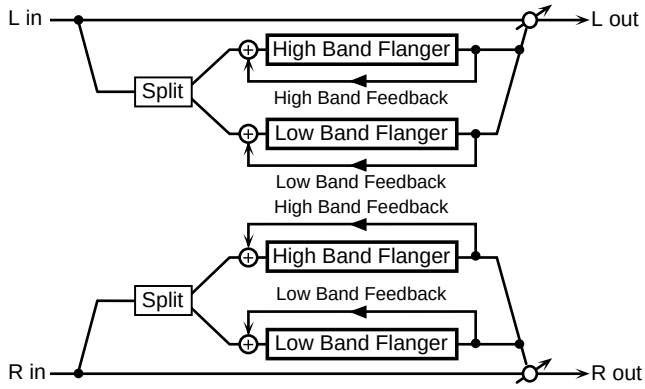


Parámetro	Valor	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia con la que se dividirán los índices de altos y bajos
Low Pre Delay	0.0–100 msec	Tiempo de retardo desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido chorus de banda baja
Low Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Velocidad en la cual se modula el sonido chorus de banda baja
Low Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido de chorus de la gama baja
Low Phase	0–180 deg	Amplitud del sonido chorus de banda baja
High Pre Delay	0.0–100 msec	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido chorus de banda alta
High Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Velocidad en la cual se modula el sonido chorus de banda baja
High Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido de chorus de la gama alta
High Phase	0–180 deg	Amplitud del sonido chorus de banda alta

Parámetro	Valor	Explicación
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido del chorus (W)
Level	0–127	Volumen de salida

33: 2 BAND FLANGER

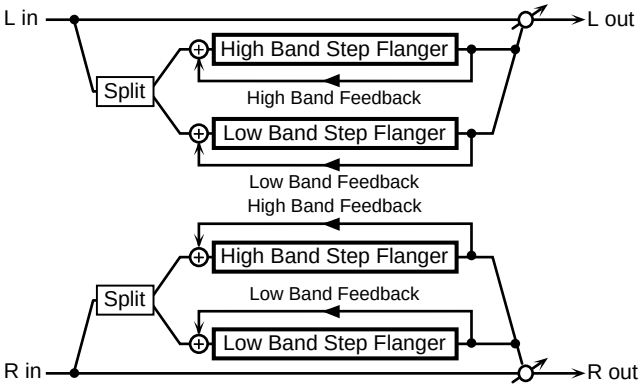
Flanger que permite aplicar un efecto independientemente de los intervalos de baja frecuencia y de alta frecuencia.



Parámetro	Valor	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia con la que se dividirán los índices de altos y bajos
Low Pre Delay	0.0–100 msec	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda baja
Low Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor en que se modula el sonido flanger de banda baja
Low Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de la gama baja
Low Phase	0–180 deg	Amplitud del sonido flanger de banda baja
Low Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido flanger de banda baja que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
High Pre Delay	0.0–100 msec	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda alta
High Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor con el que se modula el sonido flanger de banda alta
High Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de la gama alta
High Phase	0–180 deg	Amplitud del sonido flanger de banda alta
High Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido flanger de banda alta que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Volumen de salida

34: 2 BAND STEP FLANGER

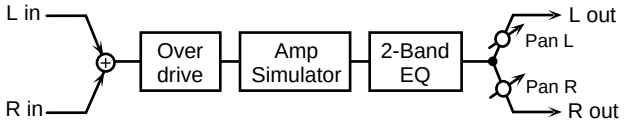
Step flanger que permite aplicar un efecto independientemente de los intervalos de baja frecuencia y de alta frecuencia.



Parámetro	Valor	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia con la que se dividirán los índices de altos y bajos
Low Pre Delay	0.0–100 msec	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda baja
Low Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor en que se modula el sonido flanger de banda baja
Low Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de la gama baja
Low Phase	0–180 deg	Amplitud del sonido flanger de banda baja
Low Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido flanger de banda baja que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
Low Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Índice con que se repiten los pasos para el sonido flanger de banda baja
High Pre Delay	0.0–100 msec	Tiempo delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido flanger de banda alta
High Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Valor con el que se modula el sonido flanger de banda alta
High Depth	0–127	Profundidad de modulación para el sonido flanger de la gama alta
High Phase	0–180 deg	Amplitud del sonido flanger de banda alta
High Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido flanger de banda alta que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase)
High Step Rate #	0.10-20,00 Hz, nota	Índice con que se repiten los pasos para el sonido flanger de banda alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido flanger (W)
Level	0–127	Volumen de salida

35: OVERDRIVE

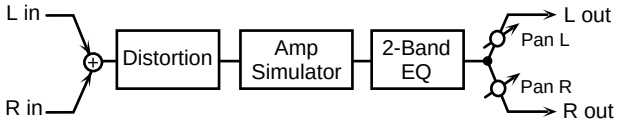
Crea una distorsión suave similar a la producida por un amplificador de válvulas.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive #	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Pan #	L64–63R	Localización estéreo del sonido de salida
Level	0–127	Nivel de salida

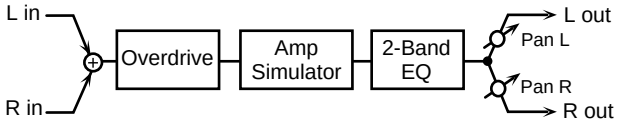
36: DISTORTION

Produce una distorsión mayor que el Overdrive. Los parámetros son los mismos que para "35: OVERDRIVE".



37: VS OVERDRIVE

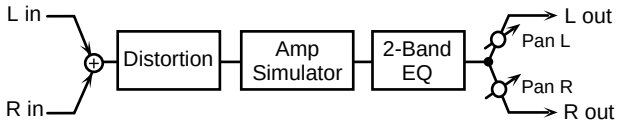
Overdrive que produce una gran distorsión.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive #	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Tone #	0–127	Calidad de sonido del efecto Overdrive
Amp Sw	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Pan #	L64–63R	Localización estéreo del sonido de salida
Level	0–127	Nivel de salida

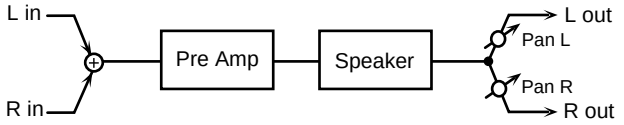
38: VS DISTORTION

Efecto de distorsión que produce una distorsión grande. Los parámetros son los mismos que para "37: VS OVERDRIVE".



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Es un efecto que simula el sonido de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activa y desactiva el amplificador.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador para guitarra
Pre Amp Volume #	0–127	Volumen y distorsión del amplificador
Pre Amp Master #	0–127	Volumen del preamplificador
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Grado de distorsión del preamplificador
Pre Amp Bass	0–127	Tono de intervalo de frecuencia bass/mid/treble * Middle no se puede ajustar si "MATCH DRIVE" se selecciona como Pre Amp Type.
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0–127	Tono para una gama de frecuencia ultra alta
Pre Amp Bright	OFF, ON	Si lo activa "On" produce un sonido más brillante y agudo. * Este parámetro se aplica a los tipos de preamplificadores "JC-120," "CLEAN TWIN," y "BG LEAD".
Speaker Sw	OFF, ON	Determina si la señal pasa a través del altavoz (ON), o no (OFF).
Speaker Type	(Consulte la tabla siguiente).	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la situación del micro capturando el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos de 1 a 3 siendo el micro más distante a medida que sube el valor.
Mic Level	0–127	Volumen del micro
Direct Level	0–127	Volumen del sonido directo
Pan #	L64–63R	Localización estéreo de la salida

Parámetro	Valor	Explicación
Level #	0–127	Nivel de salida

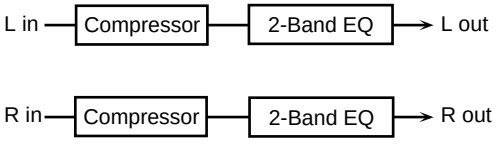
Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna del altavoz indica el diámetro de cada unidad (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Mueble	Altavoz	Micro
SMALL 1	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
SMALL 2	caja pequeña con abertura por detrás	10	dinámico
MIDDLE	caja abierta por detrás	12 x 1	dinámico
JC-120	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	caja abierta por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 3	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 4	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 5	caja abierta por detrás	12 x 2	condensador
BG STACK 1	caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	caja grande sellada	12 x 2	condensador
MS STACK 1	caja grande sellada	12 x 4	condensador
MS STACK 2	caja grande sellada	12 x 4	condensador
METAL STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
2-STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
3-STACK	grande triple apilado	12 x 4	condensador

40: COMPRESSOR

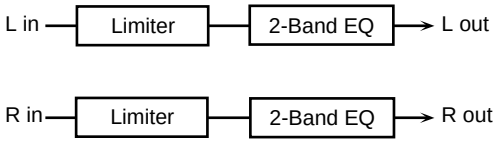
El compresor convierte en bemoles los niveles altos y eleva los niveles bajos, suavizando las desigualdades en el volumen.



Parámetro	Valor	Explicación
Attack #	0–127	Especifica el tiempo desde que la entrada supera el umbral hasta que el volumen empieza a comprimirse.
Threshold #	0–127	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.
Post Gain	0–+18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level #	0–127	Nivel de salida

41: LIMITER

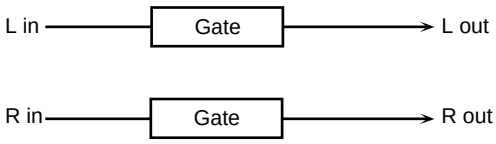
Comprime las señales que sobrepasan un cierto nivel de volumen especificado, evitando la distorsión.



Parámetro	Valor	Explicación
Release #	0–127	Ajusta el tiempo después que el volumen de la señal cae por debajo del nivel de umbral hasta que no se aplica más compresión.
Threshold #	0–127	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Relación de compresión
Post Gain	0–+18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level #	0–127	Nivel de salida

42: GATE

Corta el delay de la reverberación en función del volumen del sonido enviado al efecto. Se debe usar cuando se desea crear una reducción artificial del sonido en el desvanecimiento de la reverberación.

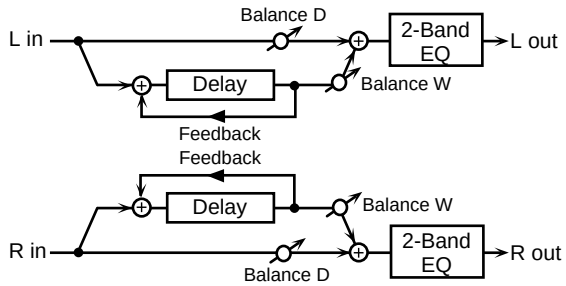


Parámetro	Valor	Explicación
Threshold #	0–127	Nivel de volumen en que se empieza a cerrar la compuerta
Mode	GATE, DUCK	Tipo de compuerta **GATE:** La compuerta se cerrará cuando volumen del sonido original disminuya, cortando el sonido original. **DUCK (Ducking):** La compuerta se cerrará cuando el volumen del sonido original aumente, cortando el sonido original.
Attack	0–127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta para abrirse por completo después de ser disparada.
Hold	0–127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta en empezar a cerrarse después de que la fuente de sonido caiga por debajo del Threshold.
Release	0–127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrarse por completo después de pasar por el tiempo de mantenimiento.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

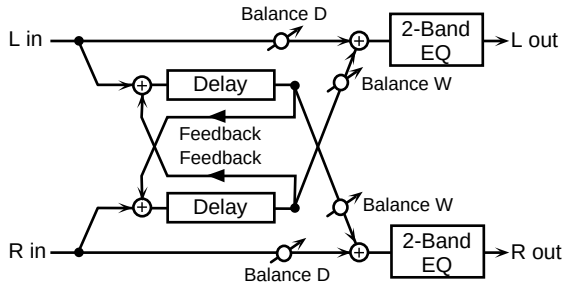
43: DELAY

Es un delay estéreo.

Si el modo Feedback es NORMAL:



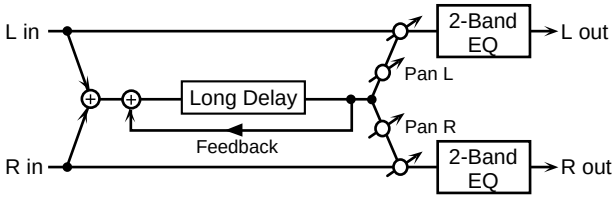
Si el modo Feedback es CROSS:



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left	0–1300 msec, nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Fase del sonido delay
Phase Right		
Modo Feedback	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo como entra el sonido delay en el efecto. (Consulte las figuras anteriores.)
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

44: LONG DELAY

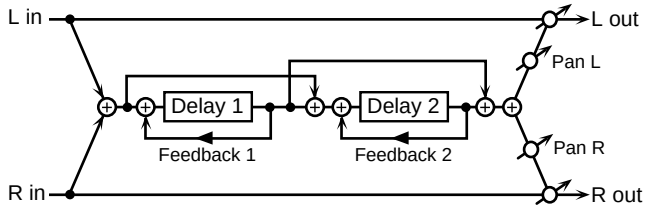
Delay que ofrece un tiempo de retardo largo.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time	0–2600 msec, note	Tiempo de retardo desde que se oye el sonido original hasta que se oye el sonido delay
Phase	NORMAL, INVERSE	Fase del retardo (NORMAL: sin inversión, INVERT: invertida)
Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada (valores negativos invierten la fase)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia a la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido retardado (BYPASS: sin corte)
Pan #	L64–63R	Panoramización del sonido delay
Low Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia alta
High Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido delay (W)
Level	0–127	Volumen de salida

45: SERIAL DELAY

Este retardo conecta dos unidades de retardo en serie. Se puede aplicar feedback independientemente a cada unidad de retardo, permitiéndole producir un sonido delay complejo.

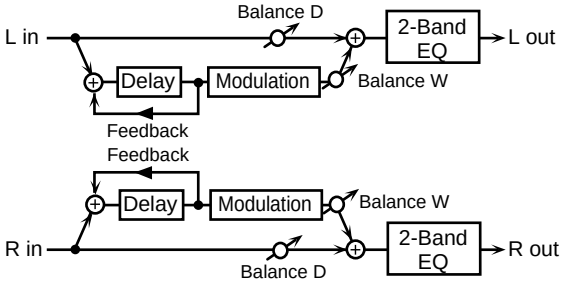


Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1 Time	0-1300 msec, note	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega a delay 1 hasta que se oye el sonido retardado
Delay 1 Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada de delay 1 (valores negativos invierten la fase)
Delay 1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia a la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido retardado de delay 1 (BYPASS: sin corte)
Delay 2 Time	0-1300 msec, note	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega a delay 2 hasta que se oye el sonido retardado
Delay 2 Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada de delay 2 (valores negativos invierten la fase)
Delay 2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia a la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido retardado de delay 2 (BYPASS: sin corte)
Pan #	L64–63R	Panoramización del sonido delay
Low Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia baja
High Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido delay (W)
Level	0–127	Volumen de salida

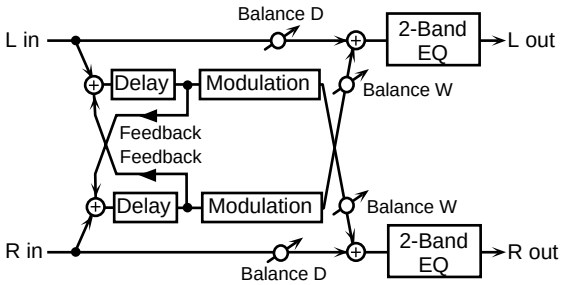
46: MODULATION DELAY

Añade modulación al sonido retardado.

Si el modo Feedback es NORMAL:



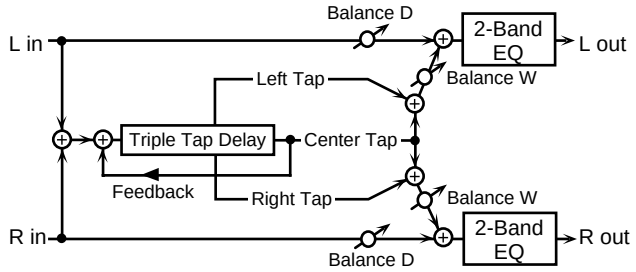
Si el modo Feedback es CROSS:



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left	0-1300 msec, note	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo como se devuelve el sonido delay al efecto. (Consulte las figuras anteriores)
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0-180 deg	Amplitud espacial del sonido
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

47: 3TAP PAN DELAY

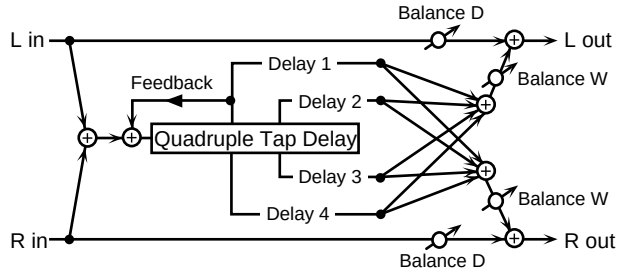
Produce tres sonidos delay, centro, izquierdo y derecho.

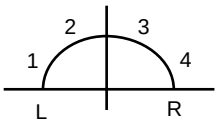


Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left / Right / Center	0-2600 msec, nota	Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oyen los sonidos retardados de la izquierda, derecha, y centro
Center Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Left / Right / Center Level	0–127	Volumen de cada delay
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

48: 4TAP PAN DELAY

Este efecto tiene cuatro delays.



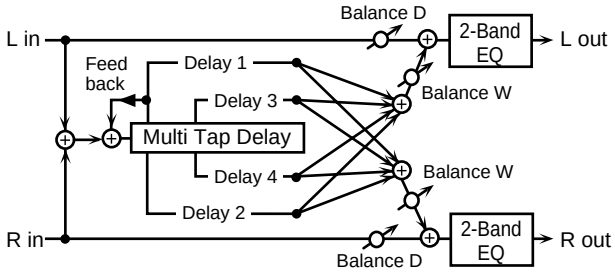


Localización estéreo de cada delay

Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1–4 Time	0-2600 msec, nota	Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oyen los sonidos retardados 1-4
Delay 1 Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay 1–4 Level	0–127	Volumen de cada delay
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

49: MULTI TAP DELAY

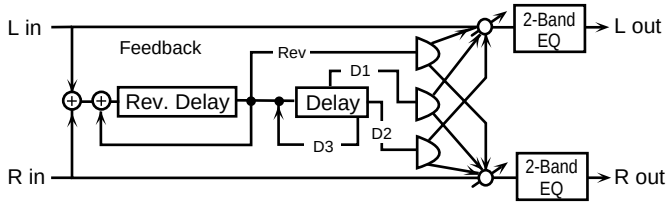
Este efecto cuenta con cuatro delays. Cada uno de los parámetros de Delay Time puede ajustarse a una longitud de nota basándose en el tempo seleccionado. Puede seleccionar la panoramización y el nivel de cada sonido delay.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1–4 Time	0-2600 msec, nota	Ajusta el tiempo hasta que se oyen los Delays 1-4.
Delay 1 Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay 1–4 Pan	L64–63R	Localización estéreo de los Delays 1-4
Delay 1–4 Level	0–127	Nivel de salida de los Delays 1-4
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

50: REVERSE DELAY

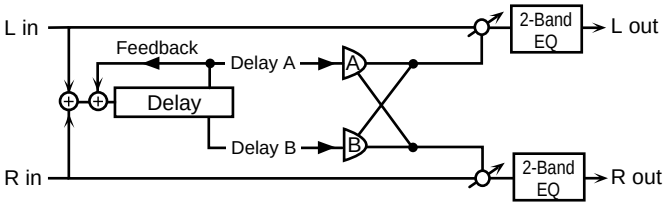
Delay inverso que añade un sonido invertido y retardado al sonido de entrada. Inmediatamente después de delay inverso se conecta un tap delay.



Parámetro	Valor	Explicación
Threshold	0–127	Volumen en que el delay inverso empezará a aplicarse
Rev Delay Time	0-1300 msec, note	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega al reverse delay hasta que se oye el sonido retardado
Rev Delay Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido delay a devolver a la entrada de delay inverso (valores negativos invierten la fase).
Rev Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia a la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido con retardo inverso (BYPASS: sin corte)
Rev Delay Pan	L64–63R	Panoramización del sonido delay inverso.
Rev Delay Level	0–127	Volumen del sonido delay inverso
Delay 1-3 Time	0-1300 msec, note	Tiempo de retardo que transcurre desde que el sonido llega al tap delay hasta que se oye el sonido retardado
Delay 3 Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido retardado a devolver a la entrada de tap delay (valores negativos invierten la fase)
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido tap delay (BYPASS: sin corte)
Delay 1 Pan, Delay 2 Pan	L64–63R	Panoramización de los sonidos tap delay
Delay 1 Level, Delay 2 Level	0–127	Volumen de los sonidos tap delay
Low Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia baja
High Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido delay (W)
Level	0–127	Volumen de salida

51: SHUFFLE DELAY

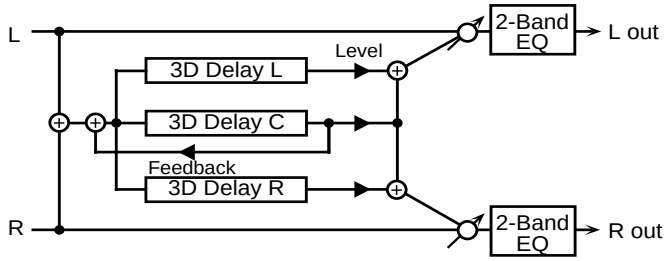
Añade mezcla al sonido delay, dándole un efecto de delay más intenso con un toque swing.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time #	0-2600 msec, nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Shuffle Rate #	0–100	Ajusta el valor (como porcentaje) del tiempo que transcurre antes de que suene el Delay B en relación con el tiempo transcurrido antes de que suene Delay A. Si lo ajusta a 100, los tiempos de retardo son los mismos.
Acceleration	0–15	Ajusta la velocidad con que el Delay Time cambia desde el ajuste actual al nuevo ajuste especificado.
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido retardado que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Pan A/B	0–127	Localización estéreo del Delay A/B
Level A/B	0–127	Volumen del delay A/B
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

52: 3D DELAY

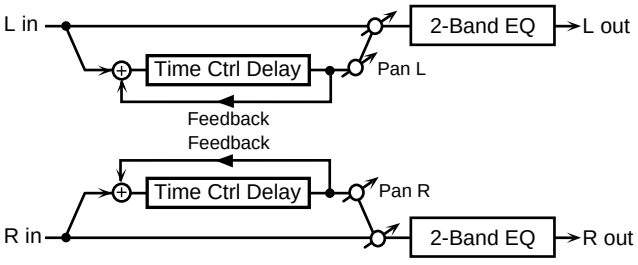
Aplica un efecto 3D al sonido delay. El sonido delay se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay izquierdo	0-2600 msec, note	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay derecho		
Delay Center		
Center Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Left Level	0–127	Nivel de salida del sonido delay
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se usará para oír el sonido entregado a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona **SPEAKER** al utilizar altavoces o **PHONES** si usa auriculares.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

53: TIME CTRL DELAY

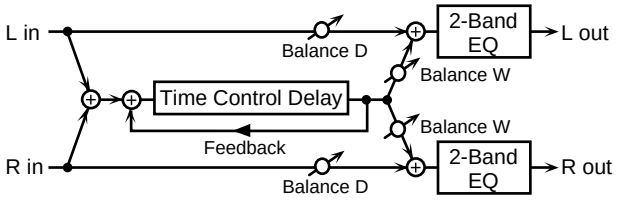
Delay estéreo en que el tiempo delay puede variar suavemente.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time #	0-1300 msec, note	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Acceleration	0–15	Ajusta la velocidad con que el Delay Time cambia desde el ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La proporción de cambio para el Delay Time afecta directamente la proporción del cambio de afinación.
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

54: LONG TIME CTRL DELAY

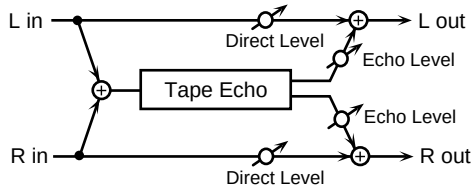
Retardo en el cual el tiempo delay time puede variar suavemente, permitiendo que se produzca un retardo ampliado.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time #	0-2600 msec, nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Acceleration	0–15	Ajusta la velocidad con que el Delay Time cambia desde el ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La proporción de cambio para el Delay Time afecta directamente el cambio de proporción de afinación.
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el sonido devuelto al efecto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Pan #	L64–63R	Localización estéreo del delay
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

55: TAPE ECHO

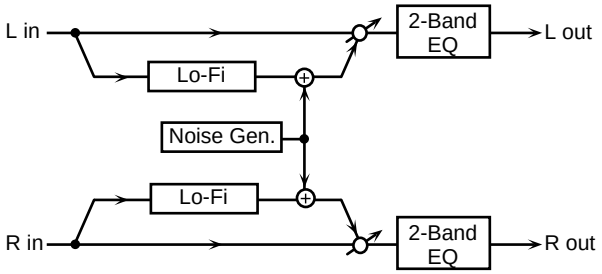
Eco de cinta virtual que produce un sonido delay realista de cinta. Simula la sección del eco de cinta del Space Echo RE-201 de Roland.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinación de cabezales de reproducción que pueden utilizarse Seleccione entre tres cabezales diferentes con tiempos delay diferentes. **S:** corto, **M:** medio, **L:** largo
Repeat Rate #	0–127	Velocidad de la cinta Si se aumenta este valor, el espacio de los sonidos retardados disminuirá.
Intensity #	0–127	Cantidad de repeticiones de delay
Bass	-15–+15 dB	Realce/corte para la gama baja del sonido de eco
Treble	-15–+15 dB	Realce/corte para la gama alta del sonido de eco
Head S Pan	L64–63R	Panoramización independiente para los cabezales de reproducción cortos, medios y largos
Head M Pan		
Head L Pan		
Distorsión de la cinta	0–5	Cantidad de distorsión dependiente de cinta a añadir Simula los ligeros cambios de tono que se pueden detectar mediante un equipo de análisis de señal. Si se aumenta este valor, se aumenta la distorsión.
Wow/Flutter Rate	0–127	Velocidad de wow/flutter (variación compleja en la afinación debida al deterioro de la cinta y a la irregularidad de rotación)
Wow/Flutter Depth	0–127	Profundidad de wow/flutter
Echo Level #	0–127	Volumen del sonido de eco
Direct Level #	0–127	Volumen del sonido original
Level	0–127	Nivel de salida

56: LOFI NOISE

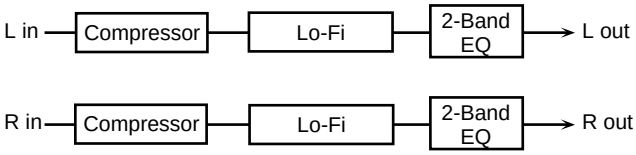
Además de un efecto lo-fi, también añade varios tipos de interferencias como interferencias white o ruidos de disco.



Parámetro	Valor	Explicación
LoFi Type	1–9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro que sigue el efecto LoFi **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Frecuencia central del filtro
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Conmuta entre las interferencias white y pink.
W/P Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos aplicado a las interferencias white/pink (BYPASS: sin corte)
W/P Noise Level #	0–127	Volumen de las interferencias white/pink
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Tipo de interferencia de grabación La frecuencia a la que se escucha la interferencia depende del tipo seleccionado.
Disc Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica al ruido de grabación. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Disc Noise Level #	0–127	Volumen de la interferencia de grabación
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Frecuencia del ruido
Hum Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos que se aplica al ruido (BYPASS: sin corte)
Hum Noise Level #	0–127	Volumen del ruido
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

57: LOFI COMPRESS

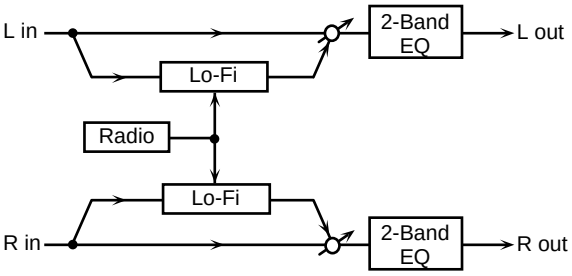
Efecto que degrada la calidad del sonido de forma intencionada con intenciones creativas.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Filter Type	1–6	Selecciona el tipo de filtro que se aplica al sonido antes de pasar por el efecto Lo-Fi. **1:** Compressor off **2–6:** Compressor on
LoFi Type	1–9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro posterior
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level #	0–127	Nivel de salida

58: LOFI RADIO

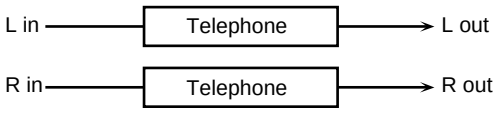
Además del efecto Lo-Fi, este efecto también genera interferencias de equipos de radio.



Parámetro	Valor	Explicación
LoFi Type	1–9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro posterior
Radio Detune #	0–127	Simula el ruido de afinación de una radio. Cuando se incrementa el valor, la afinación se desplaza.
Ruido de radio Level #	0–127	Volumen del ruido de la radio
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

59: TELEPHONE

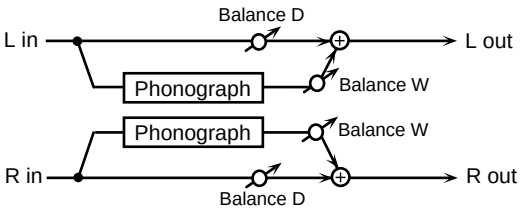
Este efecto produce un sonido amortiguado, como el que se oye por teléfono.



Parámetro	Valor	Explicación
Voice Quality #	0–15	Calidad audio de la voz telefónica
Treble	-15–+15 dB	Ancho de banda de la voz telefónica
Balance #	D100:0–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

60: PHONOGRAPH

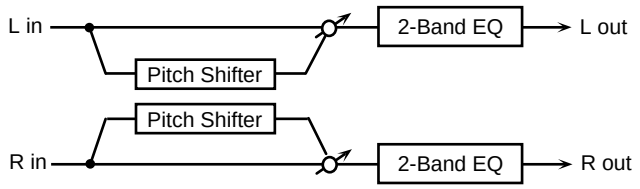
Simula un sonido grabado en un grabador analógico y reproducido en un reproductor de discos. Este efecto también simula los diferentes tipos de interferencias que son típicas en una grabación, incluso las irregularidades de giro de un giradiscos antiguo.



Parámetro	Valor	Explicación
Signal Distortion	0–127	Profundidad de distorsión
Frequency Range	0–127	Respuesta de frecuencia del sistema de reproducción Si se disminuye este valor, obtendrá la impresión de un sistema antiguo con una respuesta de frecuencia de baja calidad.
Disc Type	LP, EP, SP	Velocidad de giro de un giradiscos Afectará a la frecuencia de los chirridos.
Scratch Noise Level	0–127	Cantidad de ruido debido a los arañazos del disco
Dust Noise Level	0–127	Volumen del ruido debido al polvo del disco
Hiss Noise Level	0–127	Volumen de “hiss” continuos
Total Noise Level #	0–127	Volumen de la interferencia global
Wow	0–127	Profundidad de las irregularidades de giro por ciclo largo
Flutter	0–127	Profundidad de las irregularidades de giro por ciclo corto
Random	0–127	Profundidad de las irregularidades de giro por ciclo indefinido
Total Wow/ Flutter #	0–127	Profundidad de las irregularidades de giro general
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

61: PITCH SHIFTER

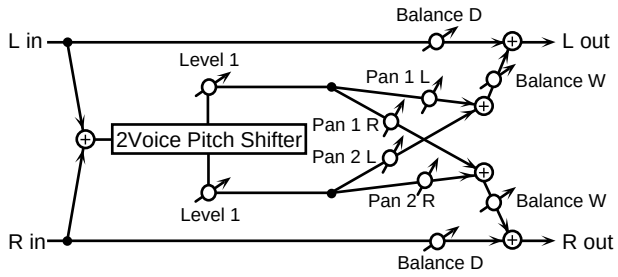
Desafinador estéreo.



Parámetro	Valor	Explicación
Coarse #1	-24–+12 semi	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitones.
Fine #1	-100–+100 cent	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de 2 centésimas.
Delay Time	0-1300 msec, note	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido desafinado.
Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido desafinado que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido desafinado (W)
Level	0–127	Nivel de salida

62: 2VOICE PITCH SHIFTER

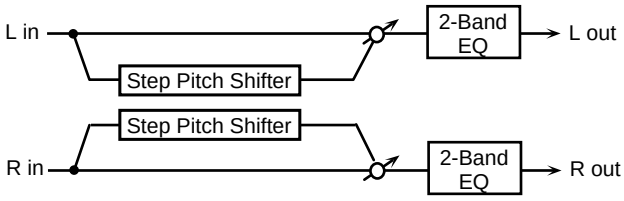
Desplaza la afinación del sonido original. Este desafinador de 2 voces dispone de dos desafinadores, y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.



Parámetro	Valor	Explicación
Pitch1 Coarse #1	-24-+12 semi	Ajusta el valor de Pitch Shift 1 en pasos de semitono.
Pitch1 Fine #1	-100-+100 centésimas	Ajusta el valor de Pitch Shift Pitch 1 en pasos de 2 centésimas.
Pitch1 Delay	0-1300 msec, note	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido Pitch Shift 1.
Pitch1 Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido desafinado que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Pitch1 Pan #	L64-63R	Localización estéreo del sonido Pitch Shift 1
Pitch1 Level	0–127	Volumen del sonido Pitch Shift1
Pitch2 Coarse #2	-24-+12 semi	Ajustes del sonido Pitch Shift 2. Los parámetros son los mismos que para el sonido Pitch Shift 1.
Pitch2 Fine #2	-100-+100 centésimas	
Pitch2 Delay	0-1300 msec, note	
Pitch2 Feedback #	-98–+98%	
Pitch2 Pan #	L64-63R	
Pitch2 Level	0–127	
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance	D100:0W-D0:100W	El balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido desafinado (W)
Level	0–127	Nivel de salida

63: STEP PITCH SHIFTER

Un afinador en el que el valor de la afinación varía en secuencias de 16 pasos.



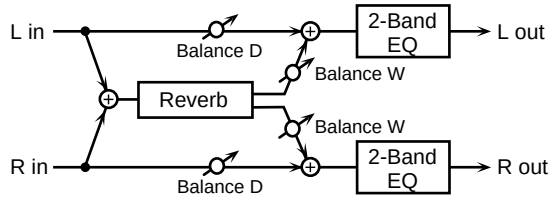
Parámetro	Valor	Explicación
Step 01–16	-24–+12 semi	Cantidad de afinación de cada paso (en unidades de semitono)
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Índice con que se repite cada secuencia de 16 pasos
Attack #	0–127	Velocidad a la que cambia la afinación entre pasos
Gate Time #	0–127	Duración del sonido con cambio de afinación en cada paso
Fine	-100–+100 cent	Ajuste de Pitch shift para todos los pasos (en unidades de 2 centésimas)
Delay Time	0-1300 msec, note	Tiempo de delay a partir del sonido original hasta que se oye el sonido con cambio de afinación
Feedback #	-98–+98%	Proporción de sonido con cambio de afinación que se devuelve a la entrada (valores negativos invierten la fase).
Low Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia baja
High Gain	-15–+15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de frecuencia alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido original (D) y el sonido con cambio de afinación (W)
Level	0–127	Volumen de salida

MEMO

Puede utilizar el control de multiefectos para que la secuencia de pasos se reproduzca de nuevo desde el principio (p.164).

64: REVERB

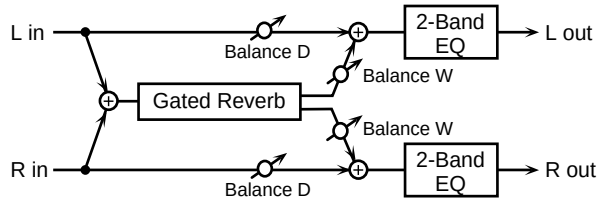
Añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.



Parámetro	Valor	Explicación
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Tipo de reverberación **ROOM1:** reverberación densa con caída corta **ROOM2:** reverberación densa con caída corta **STAGE1:** reverb de reverberación posterior larga. **STAGE2:** reverberación con fuertes reflexiones anteriores **HALL1:** reverberación con reverberación nítida **HALL2:** reverberación con reverberación rica
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido reverb.
Time #	0–127	Duración de la reverberación
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia con que se cortará el sonido de reverberación. Si la frecuencia se ajusta más baja, más altas serán las frecuencias de corte, dando como resultado reverberaciones más suaves y ensordecidas. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido reverb (W)
Level	0–127	Nivel de salida

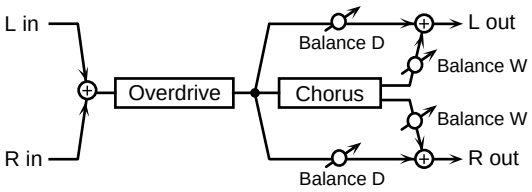
65: GATED REVERB

Tipo de reverberación especial en que el sonido de reverberación se corta antes de su duración natural.



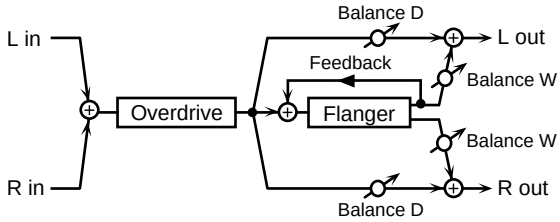
Parámetro	Valor	Explicación
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Tipo de reverberación **NORMAL:** reverb en puerta convencional **REVERSE:** reverb inversa **SWEEP1:** el sonido de reverberación va de derecha a izquierda **SWEEP2:** el sonido de reverberación va de izquierda a derecha
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido reverb.
Gate Time	5–500 msec	Ajusta el tiempo desde que se escucha la reverberación hasta que desaparece.
Low Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama baja
High Gain	-15–+15 dB	Gain de la gama alta
Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido reverb (W)
Level #	0–127	Nivel de salida

66: OVERDRIVE → CHORUS



Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive #	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Overdrive Pan #	L64–63R	Localización estéreo del sonido de saturación
Chorus Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del chorus (W) y el sonido que no se envía a través del chorus (D).
Level	0–127	Nivel de salida

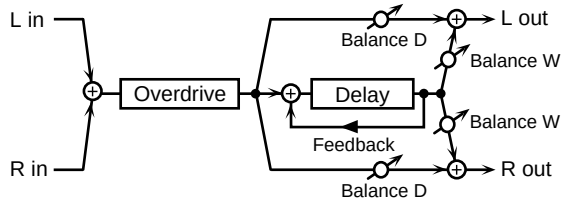
67: OVERDRIVE → FLANGER



Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive #	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Overdrive Pan #	L64–63R	Localización estéreo del sonido de saturación
Flanger Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Flanger Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flanger Depth	0–127	Profundidad de modulación
Flanger Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Parámetro	Valor	Explicación
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0–127	Nivel de salida

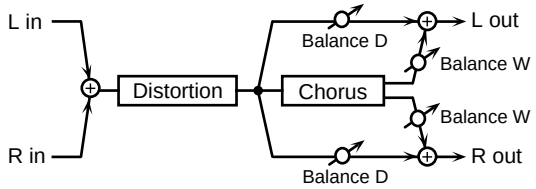
68: OVERDRIVE → DELAY



Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive #	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Overdrive Pan #	L64–63R	Localización estéreo del sonido de saturación
Delay Time	0-2600 msec, note	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0–127	Nivel de salida

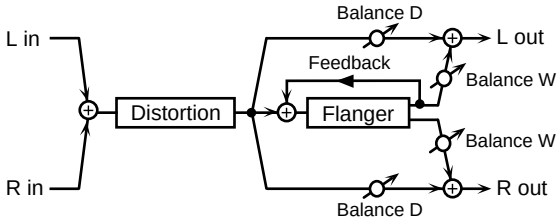
69: DISTORTION → CHORUS

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "66: OVERDRIVE → CHORUS", excepto los dos siguientes.
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan



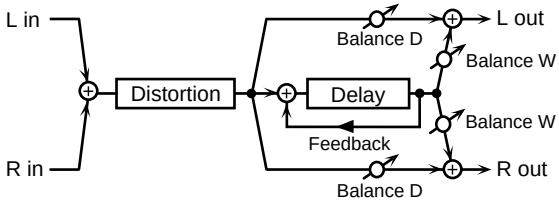
70: DISTORTION → FLANGER

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "67: OVERDRIVE → FLANGER," except los dos siguientes.
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan

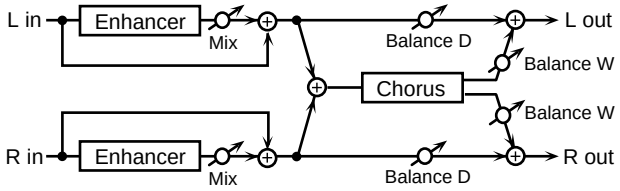


71: DISTORTION → DELAY

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "68: OVERDRIVE → DELAY", excepto los dos siguientes.
Overdrive Drive → Distortion Drive,
Overdrive Pan → Distortion Pan

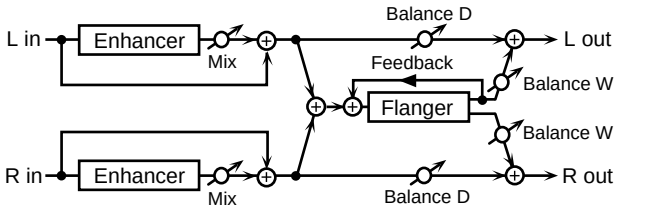


72: ENHANCER → CHORUS



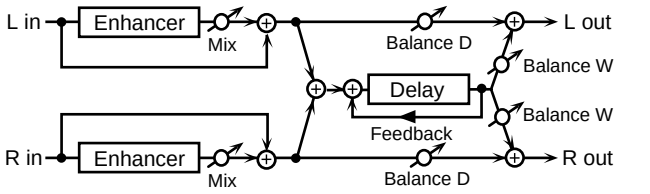
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens #	0–127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix #	0–127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Chorus Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del chorus (W) y el sonido que no se envía a través del chorus (D).
Level	0–127	Nivel de salida

73: ENHANCER → FLANGER



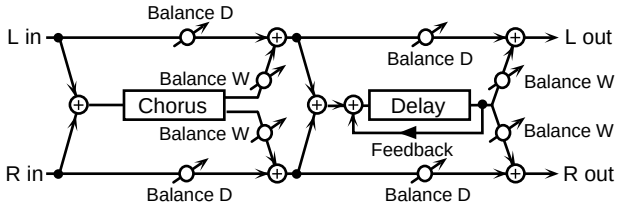
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens #	0–127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix #	0–127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Flanger Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Flanger Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flanger Depth	0–127	Profundidad de modulación
Flanger Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0–127	Nivel de salida

74: ENHANCER → DELAY



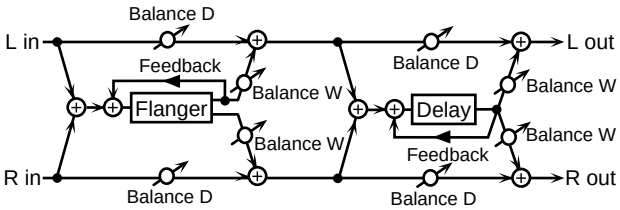
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens #	0–127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix #	0–127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Delay Time	0-2600 msec, note	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0–127	Nivel de salida

75: CHORUS → DELAY



Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Delay Time	0-2600 msec, note	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0–127	Nivel de salida

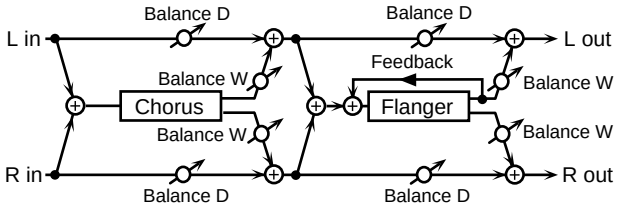
76: FLANGER → DELAY



Parámetro	Valor	Explicación
Flanger Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Flanger Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flanger Depth	0–127	Profundidad de modulación
Flanger Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido flanger (W)
Delay Time	0-2600 msec, note	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.

Parámetro	Valor	Explicación
Delay Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0–127	Nivel de salida

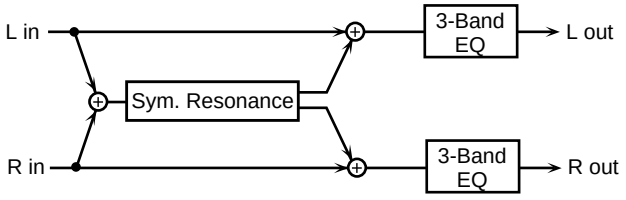
77: CHORUS → FLANGER



Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto chorus
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Chorus Balance #	D100:0W–D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Flanger Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.
Flanger Rate #	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto flanger
Flanger Depth	0–127	Profundidad de modulación del efecto flanger
Flanger Feedback #	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido flanger que regresa al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Flanger Balance #	D100:0W–D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0–127	Nivel de salida

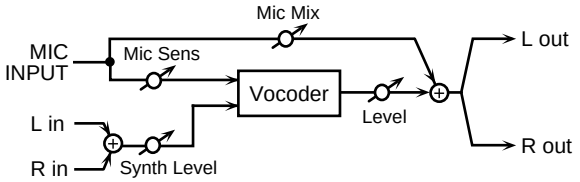
78: SYMPATHETIC RESONANCE

En un piano acústico, pisar el pedal damper permite que las notas que toca resuenen por simpatía con las notas que se tocan, creando resonancias ricas y espaciosas. Este efecto simula las resonancias por simpatía.



Parámetro	Valor	Explicación
Depth #	0–127	Profundidad del efecto
Damper #	0–127	Profundidad con que se pisa el pedal damper (controla el sonido en resonancia)
Pre LPF	16-15000 Hz, BYPASS	Frecuencia del filtro que corta el contenido de alta frecuencia del sonido de entrada (BYPASS: sin corte)
Pre HPF	BYPASS, 16-15000 Hz	Frecuencia del filtro que corta el contenido de baja frecuencia del sonido de entrada (BYPASS: sin corte)
Peaking Freq	200–8000 Hz	Frecuencia del filtro que aumenta/corta una región específica de la frecuencia del sonido de entrada
Peaking Gain	-15–+15 dB	Cantidad de aumento/corte producido por el filtro en una región específica de frecuencia del sonido de entrada
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la región de frecuencia aumentada/cortada por el parámetro 'Peaking Gain' (los valores altos reducen la región)
HF Damp	16-15000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortará el contenido de alta frecuencia del sonido resonante (BYPASS: sin corte)
LF Damp	BYPASS, 16-15000 Hz	Frecuencia en la que se cortará el contenido de baja frecuencia del sonido resonante (BYPASS: sin corte)
Lid	1–6	Simula los cambios reales en el sonido que se producen al abrir la tapa de un piano de cola en alturas diferentes.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de EQ de gama baja
EQ Low Gain	-15–+15 dB	Cantidad de aumento/corte de gama baja
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Frecuencia de EQ de gama media
EQ Mid Gain	-15–+15 dB	Cantidad de aumento/corte de gama media
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Anchura de la gama media (los valores altos reducen la región)
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de EQ de gama alta
EQ High Gain	-15–+15 dB	Cantidad de aumento/corte de gama alta
Level	0–127	Nivel de salida

79: VOCODER



Parámetro	Valor	Explicación
Mic Sens #	0–127	Sensibilidad de entrada del micro
Synth Level #	0–127	Nivel de entrada del instrumento
Mic Mix #	0–127	Cantidad de audio de micro añadido a la salida del vocoder
Level	0–127	Nivel de volumen después de pasar por el vocoder

Parámetros Chorus

La unidad del efecto Chorus del JUNO-STAGE puede utilizarse como una unidad de retardo estéreo.
Estos ajustes le permiten seleccionar chorus o delay, y las características del tipo de efecto seleccionado.

Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Type	00 (OFF), 01 (CHORUS), 02 (DELAY), 03 (GM2 CHORUS)	Selecciona tanto Chorus como Delay. 00 (OFF): No se utiliza ni Chorus ni Delay. 01 (CHORUS): Se utiliza Chorus. 02 (DELAY): Se utiliza Delay. 03 (GM2 CHORUS): Se utiliza Chorus GM2.
Chorus Level	0–127	Volumen del sonido chorus
01: CHORUS		
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Phase	0–180 deg	Amplitud espacial del sonido
Feedback	0–127	Ajusta la cantidad del sonido chorus que se devuelve al efecto.
02: DELAY		
Delay izquierdo	0-1000 msec, note	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido delay.
Delay derecho		
Delay Center		
Center Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del sonido delay que vuelve a entrar al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido entrado al efecto. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Left Level	0–127	Volumen de cada sonido delay
Right Level		
Center Level		
03: GM2 CHORUS		
Pre-LPF	0–7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido del chorus. Los valores altos cortarán las frecuencias más altas.
Level	0–127	Volumen del sonido chorus
Feedback	0–127	Ajusta la cantidad del sonido chorus que se devuelve al efecto.
Delay	0–127	Ajusta el tiempo delay desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de chorus.
Rate	0–127	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Send Level to Reverb	0–127	Ajusta la cantidad de sonido chorus que se enviará a la reverberación.

NOTA

Si especifica el tiempo de retardo como un valor de nota, disminuyendo el tempo no cambiará el tiempo de retardo más allá de un cierto tiempo. Esto es debido a que hay un límite superior para el tiempo de retardo; si el tiempo de retardo se especifica como un valor de nota y disminuye el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de retardo no puede cambiar más. Este límite superior es el valor máximo que se puede especificar cuando se ajusta el tiempo de retardo como un valor numérico.

nota:

𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de semifusa	𝅘𝅥𝅯	Semifusa	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de fusa
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Fusa	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de semicorchea	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	Fusa punteada
𝅘𝅥𝅯	Semicorchea	𝅘𝅥𝅯	Tresillo de corchea	𝅘𝅥𝅯.	Semicorchea punteada
♪	Corchea	♩	Tresillo de negra	♪.	Corchea punteada
♩	Negra	𝅗𝅥	Tresillo de blanca	♩.	Negra punteada
𝅗𝅥	Blanca	𝅝	Tresillo de redonda	𝅗𝅥.	Blanca punteada
𝅝	Redonda	𝄆	Tresillo de doble	𝅝.	Redonda punteada
𝄆	Doble				

Parámetros Reverb

Estos ajustes permiten seleccionar el tipo de reverb deseado y sus características.

Parámetro	Valor	Explicación
Reverb Type	00 (OFF), 01 (REVERB), 02 (SRV ROOM), 03 (SRV HALL), 04 (SRV PLATE), 05 (GM2 REVERB)	Tipo de reverberación 00 (OFF): No se utiliza Reverb. 01 (REVERB): Reverb normal 02 (SRV ROOM): Simula reflexiones típicas de la acústica de habitación. 03 (SRV HALL): Simula reflexiones típicas de la acústica de una sala de conciertos. 04 (SRV PLATE): Simula una placa reverb, una unidad reverb de tipo artificial muy conocida que deriva su sonido de la vibración de una placa metálica. 05 (GM2 REVERB): GM2 Reverb
Reverb Level	0–127	Volumen del sonido reverb
01: REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb / delay **ROOM1:** reverb corto de alta densidad **ROOM2:** reverb corto de baja densidad **STAGE1:** reverb de reverberación posterior larga. **STAGE2:**reverberación con fuertes reflexiones anteriores **HALL1:** reverb de sonido muy claro. **HALL2:** reverberación intensa **DELAY:** Efecto delay convencional **PAN DELAY:** Efecto delay con ecos que panoramizan a izquierda y derecha
Time	0–127	Duración de la reverberación (Type: ROOM1–HALL2) Tiempo de retardo (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la que se corta o se "humedece" el contenido de alta frecuencia del sonido reverb. Si no desea cortar las frecuencias altas, seleccione BYPASS.
Delay Feedback	0–127	Ajusta la cantidad de feedback del delay cuando el tipo de ajuste es DELAY o PAN-DELAY. Cantidad de sonido de delay enviado de nuevo a la entrada (este ajuste es válido sólo si Type es DELAY o PAN-DELAY)
02: SRV ROOM **03: SRV HALL** **04: SRV PLATE**		
Pre Delay	0.0–100 msec	Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido reverb.
Time	0–127	Duración de la reverberación
Tamaño	1–8	Tamaño de la habitación o sala simulada.
High Cut	160–12500 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia de reverb. Si no desea reducir las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Density	0–127	Densidad del reverb
Diffusion	0–127	Ajusta el cambio de densidad de la reverberación en el tiempo. Cuanto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. (El efecto de este ajuste es más pronunciado con los tiempos de reverberación largos).
LF Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el contenido del sonido reverb de baja frecuencia se reducirá o "se amortiguará".
LF Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con un ajuste de "0", no habrá reducción del contenido de baja frecuencia de reverb.

Parámetro	Valor	Explicación
HF Damp Freq	4000–12500 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reduce o se "humedece" el contenido de alta frecuencia del sonido reverb.
LF Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con HF Damp. Con un ajuste de "0", no habrá reducción del contenido de alta frecuencia de reverb.

Parámetro	Valor	Explicación
05: GM2 REVERB		
Carácter	0–7	Tipo de reverberación 0–5: reverb 6, 7: delay
Pre-LPF	0–7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido que entran en la reverberación. Los valores altos cortarán las frecuencias más altas.
Level	0–127	Nivel de salida de la reverberación
Time	0–127	Duración de la reverberación
Delay Feedback	0–127	Ajusta la cantidad del sonido retardado que se devuelve al efecto cuando el ajuste Character es 6 ó 7.

Lista de Performances

USER (grupo de usuario)

Nº	Nombre	Nº	Nombre
1	Piano / Bass	33	GM2 Template
2	Jazz n' Rhtm	34	SuperRichPNO
3	RollTheRock	35	Bs/Piano
4	Symphonique	36	Brite Piano
5	Back 2 Juno	37	CrystalGrand
6	TinyBee / Bs	38	SuperPhaseEP
7	Funky Stage	39	D50 Memories
8	Eden Gardens	40	RockOrg
9	Concerto Pno	41	Delicate
10	Stage Brass	42	SuperStrings
11	Notre-Dame	43	Braves
12	Dual Rotary	44	Orchestral
13	Silky Analog	45	Sonic
14	Leading D/A	46	Pole
15	Now Friends	47	Twilight
16	Airy Wurly	48	3AM
17	London Stage	49	Ocean
18	Vinstage Pno	50	Jupiters
19	Only Roland	51	Blizzard
20	Vienna 1781	52	Horizon
21	The Leader	53	Buzz
22	Rotary / Bs	54	80s
23	EP / Rotary	55	TripTo80s
24	EP / Bass	56	80s Stack
25	Piano / Brs	57	AutoNoise
26	Dreaming Pno	58	World Lead
27	HypnoRhythm	59	XyloSawLead
28	Dual D-50	60	WoodyFltLd
29	New Age	61	Saturn
30	VOCODER+Bass	62	Tale
31	VOCODER+Orgn	63	Synchronize
32	VOCODER+Pad	64	Gramophone

PRST (grupo predefinido)

Nº	Nombre	Nº	Nombre
1	Piano / Bass	33	GM2 Template
2	Jazz n' Rhtm	34	SuperRichPNO
3	RollTheRock	35	Bs/Piano
4	Symphonique	36	Brite Piano
5	Back 2 Juno	37	CrystalGrand
6	TinyBee / Bs	38	SuperPhaseEP
7	Funky Stage	39	D50 Memories
8	Eden Gardens	40	RockOrg
9	Concerto Pno	41	Delicate
10	Stage Brass	42	SuperStrings
11	Notre-Dame	43	Braves
12	Dual Rotary	44	Orchestral
13	Silky Analog	45	Sonic
14	Leading D/A	46	Pole
15	Now Friends	47	Twilight
16	Airy Wurly	48	3AM
17	London Stage	49	Ocean
18	Vinstage Pno	50	Jupiters
19	Only Roland	51	Blizzard
20	Vienna 1781	52	Horizon
21	The Leader	53	Buzz
22	Rotary / Bs	54	80s
23	EP / Rotary	55	TripTo80s
24	EP / Bass	56	80s Stack
25	Piano / Brs	57	AutoNoise
26	Dreaming Pno	58	World Lead
27	HypnoRhythm	59	XyloSawLead
28	Dual D-50	60	WoodyFltLd
29	New Age	61	Saturn
30	VOCODER+Bass	62	Tale
31	VOCODER+Orgn	63	Synchronize
32	VOCODER+Pad	64	Gramophone

Lista de patches

USER(Grupo de usuario)

Usuario 1–128 (CC#0 = 87, CC#32 = 0), Usuario129–256 (CC#0 = 87, CC#32 = 1)

Nº	Nombre	Voz	Categoría
001	88StageGrand	2	AC.Piano
002	Juno-Grand	4	AC.Piano
003	JD-800 Piano	1	AC.Piano
004	Stage Phazer	2	EL.Piano
005	Lounge Kit	2	Combination
006	Trem Wuly	1	EL.Piano
007	FM-777	5	EL.Piano
008	SA EPiano	3	EL.Piano
009	HardRockORG1	4	Organ
010	Rocky Organ	2	Organ
011	FullStop Org	3	Organ
012	R&B Organ 2	4	Organ
013	X Perc Organ	3	Organ
014	Smoky Organ	1	Organ
015	Crummy Organ	2	Organ
016	Chapel Organ	2	Organ
017	Mid Pipe Org	4	Organ
018	VntgClav	3	Keyboards
019	Phase Clavi	2	Keyboards
020	Funky Line	2	Keyboards
021	Harpsy Clavi	2	Keyboards
022	Strings	8	Strings
023	String Ens	3	Strings
024	Wind & Str 1	7	Orchestra
025	Soft Orch 2	7	Orchestra
026	Hollow	4	Soft Pad
027	Heaven Pad	3	Soft Pad
028	Soft OB Pad	3	Soft Pad
029	Reso Pad	3	Soft Pad
030	Slow Saw Str	2	Soft Pad
031	JP Strings 2	5	Soft Pad
032	Comb	3	Bright Pad
033	Super SynStr	2	Bright Pad
034	80s Str	8	Bright Pad
035	Polar Night	4	Bright Pad
036	Distant Sun	4	Bright Pad
037	BrtBrass	4	AC.Brass
038	Horny Sax	2	Sax
039	80s Brass 1	6	Synth Brass
040	Juno-106 Brs	1	Synth Brass
041	Poly Brass	2	Synth Brass
042	JP8000 Brass	6	Synth Brass
043	Brass	4	Synth Brass
044	SuperSawSlow	2	Other Synth
045	Trance	3	Other Synth
046	Trancy Synth	2	Other Synth
047	Stacc Heaven	4	Other Synth
048	Sugar Synth	5	Other Synth
049	Himalaya Ice	2	Bell
050	Wine Glass	4	Bell
051	Synergy MLT	2	Mallet
052	AirPluck	4	Mallet
053	Marimba	1	Mallet
054	Cmp'd Fng Bs	3	Bass
055	FingerMaster	2	Bass
056	Return2Base!	1	Bass
057	Chicken Bass	3	Bass
058	Fretnot 1	2	Bass
059	Got Pop?	1	Bass
060	Ac Bass	1	Bass
061	Low Bass	3	Synth Bass
062	Foundation	2	Synth Bass
063	Fat RubberBs	3	Synth Bass
064	Punch MG 2	2	Synth Bass
065	GarageBs2	2	Synth Bass
066	Acid Bs	2	Synth Bass
067	Loco Voco	2	Synth Bass
068	VirtualHuman	4	Pulsating
069	Strobot	2	Pulsating
070	Strobe	4	Pulsating

Nº	Nombre	Voz	Categoría
071	HPF Slicer	3	Pulsating
072	Choir Aahs 1	4	Vox
073	Choir Aahs 2	4	Vox
074	Angels Choir	4	Vox
075	Syn Opera	4	Vox
076	Choir&Str	7	Vox
077	Terra Nostra	8	Soft Pad
078	Aah Vox	2	Vox
079	SquLead	4	Soft Lead
080	Howards Lead	3	Soft Lead
081	Windy Synth	3	Soft Lead
082	Sinetific	2	Soft Lead
083	SoloNzPeaker	1	Soft Lead
084	Juno SftLd	1	Soft Lead
085	R&B TriLead	1	Soft Lead
086	X-Pulse Lead	2	Soft Lead
087	Theramax	1	Soft Lead
088	GR Lead	2	Soft Lead
089	Chubby Lead	2	Soft Lead
090	Shaku Lead	5	Soft Lead
091	Porta SoloLd	2	Hard Lead
092	Wind Syn Ld	2	Hard Lead
093	Follow Me	2	Hard Lead
094	Saw Ld 1	2	Hard Lead
095	Sync Ld Mono	1	Hard Lead
096	Brt Nylon	1	AC.Guitar
097	So good !	2	AC.Guitar
098	12str Gtr	3	AC.Guitar
099	Jazz Guitar	1	EL Guitar
100	Strat Gtr	1	EL Guitar
101	Trem-o-Vibe	2	Dist.Guitar
102	Searing COSM	2	Dist.Guitar
103	Larsen /Aft	2	Dist.Guitar
104	Loud Gtr	3	Dist.Guitar
105	Sitar on C	6	Plucked
106	Pat is away	5	Plucked
107	Bosporus	3	Plucked
108	Aerial Harp	2	Plucked
109	Nice Kalimba	1	Plucked
110	Flute	2	Flute
111	Andes Mood	1	Flute
112	LongDistance	1	Ethnic
113	Ambi Shaku	3	Ethnic
114	Soprano Sax	1	Sax
115	Solo AltoSax	1	Sax
116	XP TnrBrethy	1	Sax
117	Good Old Day	3	Wind
118	BluesHrp V/S	1	Harmonica
119	Squeeze Me!	4	Accordion
120	Solo Tp	2	AC.Brass
121	Violin 1	1	Strings
122	Cello 1	1	Strings
123	Juno-D Maj7	4	Techno Synth
124	Sweet House	4	Techno Synth
125	ElectroDisco	5	Beat&Groove
126	Groove 007	4	Beat&Groove
127	Autotrance	4	Beat&Groove
128	Compusonic 2	4	Beat&Groove
129	Passing by	4	Synth FX
130	Rich Grand	2	AC.Piano
131	GermanGrand	2	AC.Piano
132	Oil Can Bass	3	Synth Bass
133	Pedal SynBs	2	Synth Bass
134	Big Mini 1	3	Synth Bass
135	Big Mini 2	2	Synth Bass
136	SH-2 Bs	2	Synth Bass
137	SH-101 Bs	2	Synth Bass
138	R&B Bass 5	3	Synth Bass
139	R&B Bass 6	1	Synth Bass
140	R&B Bass 7	3	Synth Bass

Nº	Nombre	Voz	Categoría
141	Moogy Bass 1	2	Synth Bass
142	Moogy Bass 2	2	Synth Bass
143	Juno Reso	2	Synth Bass
144	Alpha SBass1	2	Synth Bass
145	Alpha SBass2	2	Synth Bass
146	SH Square	2	Synth Bass
147	SH Sawtooth	2	Synth Bass
148	Pedal Square	2	Synth Bass
149	Doze Bass	1	Synth Bass
150	Virtual RnBs	2	Synth Bass
151	Saw&MG Bass	4	Synth Bass
152	SquareBs 1	2	Synth Bass
153	Sine Lead	1	Soft Lead
154	Pure Sin Ld	1	Soft Lead
155	PureLD Tri	3	Soft Lead
156	Sqr Lead 1	2	Soft Lead
157	Squ Pipe	4	Soft Lead
158	Pure SquLd 1	1	Soft Lead
159	Pure SquLd 2	2	Soft Lead
160	MG Squ Ld 1	2	Soft Lead
161	MG Squ Ld 2	2	Soft Lead
162	MG Squ Ld 3	1	Soft Lead
163	MG Squ Ld 4	2	Soft Lead
164	Reso G	1	Soft Lead
165	Mew Lead	1	Soft Lead
166	Pulstar G	2	Soft Lead
167	MG Saw Ld 1	2	Soft Lead
168	MG Saw Ld 2	4	Soft Lead
169	Vint SawLead	2	Soft Lead
170	Shy Saw Lead	1	Soft Lead
171	Mid Saw Ld 1	2	Soft Lead
172	Mid Saw Ld 2	2	Soft Lead
173	Mid Saw Ld 3	1	Soft Lead
174	Mid Saw Ld 4	4	Soft Lead
175	Mid Saw Ld 5	1	Soft Lead
176	Mid Saw Key	2	Soft Lead
177	ResoSaw Lead	2	Soft Lead
178	ResoAmp Ld	2	Soft Lead
179	Jucy Saw	3	Soft Lead
180	Juno SftLead	1	Soft Lead
181	R&B Tri Ld 1	1	Soft Lead
182	R&B Tri Ld 2	1	Soft Lead
183	Weather Ld 1	2	Soft Lead
184	Weather Ld 2	2	Soft Lead
185	Weather Pad	4	Soft Lead
186	Weather Ld 3	2	Soft Lead
187	Shy Soloist	1	Soft Lead
188	SoftLead	2	Soft Lead
189	CompSaw Ld	2	Soft Lead
190	OB Lead 1	2	Soft Lead
191	OB Lead 2	2	Soft Lead
192	BellSawLead1	3	Soft Lead
193	BellSawLead2	4	Soft Lead
194	Brusky Ld	3	Soft Lead
195	Mod Lead	4	Soft Lead
196	Polysine	2	Soft Lead
197	Wally Ld	3	Soft Lead
198	Belly Ld	3	Soft Lead
199	Castle Ld 1	2	Soft Lead
200	Castle Ld 2	2	Soft Lead
201	CompSqu Ld	2	Soft Lead
202	Digi Vox Ld	3	Soft Lead
203	Digi Lead	3	Soft Lead
204	Velo Voicez	2	Bright Pad
205	Jet Pad	8	Bright Pad
206	Space Pad	4	Bright Pad
207	Glossy Pad	4	Bright Pad
208	Magic Sines	4	Soft Pad
209	PAD	3	Soft Pad

User 210–256: "INIT PATCH"

PRST (Grupo predefinido)

Predefinidos 001–128 (CC#0= 87, CC#32 =64 PC=1-128), Predefinidos 129–256 (CC#0= 87, CC#32 =65 PC=1–128)

Nº	Nombre	Voz	Categoría
001	88StageGrand	2	AC.Piano
002	Juno-Grand	4	AC.Piano
003	ConcrtPno	2	AC.Piano
004	GermanGrand	2	AC.Piano
005	Rich Grand	2	AC.Piano
006	So true…	2	AC.Piano
007	ConcertPiano	3	AC.Piano
008	Warm Piano	2	AC.Piano
009	ConcertGrand	2	AC.Piano
010	Hall Concert	2	AC.Piano
011	Bright Tune	2	AC.Piano
012	Mellow Tune	2	AC.Piano
013	Studio Grand	2	AC.Piano
014	First Choice	2	AC.Piano
015	Rokkin' pF	2	AC.Piano
016	Dark Grand	4	AC.Piano
017	Grand+Pad	4	AC.Piano
018	Warm Pad Pno	4	AC.Piano
019	Grand+Vox	4	AC.Piano
020	Cicada Piano	4	AC.Piano
021	X Piano +Str	4	AC.Piano
022	Warm Str Pno	6	AC.Piano
023	Grand Hall	5	AC.Piano
024	Rapsody	7	AC.Piano
025	JD-800 Piano	1	AC.Piano
026	SA Dance Pno	2	AC.Piano
027	E-Grand	4	AC.Piano
028	Back E-Grand	2	AC.Piano
029	Grand+FM	4	AC.Piano
030	Blend Pno	5	AC.Piano
031	Piano Oz	4	AC.Piano
032	FX Piano	4	AC.Piano
033	AmbientPiano	4	AC.Piano
034	Pure EP	1	EL.Piano
035	Trem EP	1	EL.Piano
036	Phase EP	1	EL.Piano
037	PhaseEPLayer	3	EL.Piano
038	E.Piano	5	EL.Piano
039	StageEP Trem	2	EL.Piano
040	Back2the60s	2	EL.Piano
041	Stage EP	4	EL.Piano
042	Stage Phazer	2	EL.Piano
043	StageCabinet	2	EL.Piano
044	Tine EP	1	EL.Piano
045	LEO EP	4	EL.Piano
046	LonesomeRoad	2	EL.Piano
047	Age'n'Tines	2	EL.Piano
048	Brill TremEP	2	EL.Piano
049	Crystal EP	2	EL.Piano
050	Vintage Tine	1	EL.Piano
051	Celestial EP	4	EL.Piano
052	Psycho EP	4	EL.Piano
053	Mk2 phsr	3	EL.Piano
054	Dreaming EP	4	EL.Piano
055	Balladeer	3	EL.Piano
056	Remember	2	EL.Piano
057	Vibe EP	1	EL.Piano
058	sin(EP)	2	EL.Piano
059	Pure Wuly	1	EL.Piano
060	Trem Wuly	1	EL.Piano
061	Super Wurly	3	EL.Piano
062	Wurly Trem	3	EL.Piano
063	VelSpdWurly	2	EL.Piano
064	Fonky Fonky	2	EL.Piano
065	FM EP mix	6	EL.Piano
066	FM-777	5	EL.Piano
067	FM EPad	3	EL.Piano
068	EP Stack	4	EL.Piano
069	EP Belle 1	3	EL.Piano
070	80s EP	4	EL.Piano
071	SA EPiano	3	EL.Piano
072	BrillClav DB	2	Keyboards
073	Clav	1	Keyboards
074	VntgClav	3	Keyboards
075	Cutter Clavi	2	Keyboards
076	Funky D	2	Keyboards
077	Phase Clavi	2	Keyboards
078	BPF Clavi Ph	2	Keyboards
079	Pulse Clavi	2	Keyboards
080	PWM Clav	1	Keyboards
081	Funky Line	2	Keyboards
082	Biting Clav	2	Keyboards
083	Analog Clavi	1	Keyboards
084	Reso Clavi	2	Keyboards
085	Snappy Clav	2	Keyboards
086	Over-D6	3	Keyboards
087	Harpsy Clavi	2	Keyboards
088	Harpsi	4	Keyboards
089	Amadeus	8	Keyboards
090	Celesta	1	Keyboards
091	Himalaya Ice	2	Bell
092	FM Syn Bell	4	Bell
093	D-50 Fantsia	3	Bell
094	Wine Glass	4	Bell
095	MuBox Pad	4	Bell
096	Bell 1	4	Bell
097	FM Heaven	4	Bell
098	Juno Glocken	1	Bell
099	Music Bells	2	Bell
100	Musicbox	1	Bell
101	Music Box 2	2	Bell
102	Kalimbells	2	Bell
103	Step Ice	4	Bell
104	Bell 2	2	Bell
105	Candy Bell	2	Bell
106	Chime	1	Bell
107	Bell Ring	4	Bell
108	Tubular Bell	1	Bell
109	5th Key	2	Bell
110	Bell Monitor	2	Bell
111	TubyRuesday	2	Bell
112	Vibrations	2	Mallet
113	Vibe	1	Mallet
114	Ringy Vibes	2	Mallet
115	Airie Vibez	4	Mallet
116	Marimba	1	Mallet
117	FM Wood	4	Mallet
118	Xylo	1	Mallet
119	Ethno Keys	2	Mallet
120	Synergy MLT	2	Mallet
121	Icy Keys	4	Mallet
122	Steel Drums	2	Mallet
123	50`SteelDrms	4	Mallet
124	Xylosizer	2	Mallet
125	Toy Box	3	Mallet
126	AirPluck	4	Mallet
127	HardRockORG1	4	Organ
128	HardRockORG2	5	Organ
129	SuperDistORG	4	Organ
130	SuperDistLd2	4	Organ
131	FullDraw Org	3	Organ
132	StakDraw Org	4	Organ
133	FullStop Org	3	Organ
134	Perc Org	4	Organ
135	VKHold4Speed	4	Organ
136	X Perc Organ	3	Organ
137	Rocky Organ	2	Organ
138	Euro Organ	2	Organ
139	Rhythm'n'B	4	Organ
140	Phono Organ	2	Organ
141	LoFi PercOrg	1	Organ
142	Rochno Org	4	Organ
143	R&B Organ 1	2	Organ
144	R&B Organ 2	4	Organ
145	Dist Bee	1	Organ
146	60's Org 1	2	Organ
147	60's Org 2	2	Organ
148	Smoky Organ	1	Organ
149	SoapOpera	1	Organ
150	Crummy Organ	2	Organ
151	Chapel Organ	2	Organ
152	Grand Pipe	3	Organ
153	Pipe Org/Mod	6	Organ
154	Masked Opera	6	Organ
155	Mid Pipe Org	4	Organ
156	Vodkakordion	3	Accordion
157	Squeeze Me!	4	Accordion
158	Guinguette	3	Accordion
159	HarWonderca	2	Harmonica
160	BluesHrp V/S	1	Harmonica
161	Green Bullet	2	Harmonica
162	Brt Nylon	1	AC.Guitar
163	SoftNyln Gtr	2	AC.Guitar
164	Nylon Gt	2	AC.Guitar
165	Wet Nyln Gtr	3	AC.Guitar
166	Pre Mass Hum	4	AC.Guitar
167	Thick Steel	2	AC.Guitar
168	Uncle Martin	2	AC.Guitar
169	Wide Ac Gtr	4	AC.Guitar
170	Comp Stl Gtr	2	AC.Guitar
171	Stl Gtr Duo	2	AC.Guitar
172	12str Gtr	3	AC.Guitar
173	So good !	2	AC.Guitar
174	StratSeq'nce	3	EL Guitar
175	Jazz Guitar	1	EL Guitar
176	DynoJazz Gtr	1	EL Guitar
177	Clean Gtr	1	EL Guitar
178	Crimson Gtr	2	EL Guitar
179	Plug n' Gig	1	EL Guitar
180	Kinda Kurt	2	EL Guitar
181	Nice Oct Gtr	2	EL Guitar
182	Strat Gtr	1	EL Guitar
183	Touch Drive	1	Dist.Guitar
184	Chunk	4	Dist.Guitar
185	Trem-o-Vibe	2	Dist.Guitar
186	LP Dist	2	Dist.Guitar
187	Hurtling Gtr	3	Dist.Guitar
188	Searing COSM	2	Dist.Guitar
189	Loud Gtr	3	Dist.Guitar
190	Plugged!!	1	Dist.Guitar
191	Punker 1	2	Dist.Guitar
192	PowerChd	2	Dist.Guitar
193	Punker 2	2	Dist.Guitar
194	Larsen /Aft	2	Dist.Guitar
195	Rockin' Dly	3	Dist.Guitar
196	Ac Bass	1	Bass
197	Ulti Ac Bass	2	Bass
198	Downright Bs	3	Bass
199	Cmp'd Fng Bs	3	Bass
200	Fing Bs	3	Bass
201	Ultimo Bass	2	Bass
202	Roomy Bass	2	Bass
203	FingerMaster	2	Bass
204	All Round Bs	2	Bass
205	R&B Bs/Slide	2	Bass
206	Pick Bs	3	Bass
207	Thumb Up!	1	Bass
208	Tubby Mute	2	Bass
209	Chicken Bass	3	Bass
210	Snug Bass	2	Bass
211	Return2Base!	1	Bass
212	Chorus Bass	2	Bass
213	A Big Pick	3	Bass
214	Basement	1	Bass
215	Fretnot 1	2	Bass
216	Fretnot 2	3	Bass
217	RichFretless	2	Bass
218	NewAge Frtls	3	Bass
219	SlapBass1	1	Bass
220	Slap2 w/Fx	1	Bass
221	Got Pop?	1	Bass
222	JBass v/Thmb	2	Bass
223	Slap Bass	2	Bass
224	X Slap Bass	3	Bass
225	Low Bass	3	Synth Bass
226	Mini Like!	2	Synth Bass
227	MC-404 Bass	2	Synth Bass
228	Fat RubberBs	3	Synth Bass
229	SH-101 Bs 1	2	Synth Bass
230	Syn Bass1	3	Synth Bass
231	Juno-106 Bs	2	Synth Bass
232	Smooth Bass	2	Synth Bass
233	Flat Bs	3	Synth Bass
234	Foundation	2	Synth Bass
235	Punch MG 2	2	Synth Bass
236	Electro Rubb	2	Synth Bass
237	R&B Bass 1	2	Synth Bass
238	Enorjizor	2	Synth Bass
239	LowFat Bass	3	Synth Bass
240	Doze Bass	1	Synth Bass
241	DCO Bass	4	Synth Bass
242	Virtual RnBs	2	Synth Bass
243	Saw&MG Bass	4	Synth Bass
244	MG+SubOsc Bs	2	Synth Bass
245	R&B Bass 2	1	Synth Bass
246	R&B Bass 3	2	Synth Bass
247	Not a Bass	2	Synth Bass
248	ResoSyn Bs 1	2	Synth Bass
249	SH-1 Bass	2	Synth Bass
250	SH-101 Bs 2	2	Synth Bass
251	Punch MG 1	2	Synth Bass
252	MKS-50 SynBs	1	Synth Bass
253	Gashed Bass	2	Synth Bass
254	Q Bass	3	Synth Bass
255	Super-G DX	3	Synth Bass
256	Kickin' Bass	2	Synth Bass

Predefinidos 257–384 (CC#0= 87, CC#32 =66 PC=1–128), Predefinidos 385-512 (CC#0= 87, CC#32 =67 PC=1–128)

Nº	Nombre	Voz	Categoría
257	OilDrum Bass	3	Synth Bass
258	Dust Bass	4	Synth Bass
259	Glide-iator	2	Synth Bass
260	AcidPunch	2	Synth Bass
261	TBasic	1	Synth Bass
262	Unison Bs	2	Synth Bass
263	Detune Bass	2	Synth Bass
264	Lo Bass	3	Synth Bass
265	GarageBs1	3	Synth Bass
266	GarageBs2	2	Synth Bass
267	Sub Sonic	4	Synth Bass
268	Jungle Bs	2	Synth Bass
269	R&B Bass 4	1	Synth Bass
270	Simply Basic	2	Synth Bass
271	Beepin Bass	2	Synth Bass
272	MC-TB Bass	2	Synth Bass
273	Acdg Bass	2	Synth Bass
274	Loco Voco	2	Synth Bass
275	Unplug it!	1	Synth Bass
276	S&H Bass	2	Synth Bass
277	Destroyed Bs	2	Synth Bass
278	Acid Bs	2	Synth Bass
279	Lo-Fi TB	1	Synth Bass
280	Drop Bass	3	Synth Bass
281	Big Mini	3	Synth Bass
282	Muffled MG	2	Synth Bass
283	Intrusive Bs	2	Synth Bass
284	Alpha SynBs	2	Synth Bass
285	TransistorBs	3	Synth Bass
286	Juno-60 Bass	2	Synth Bass
287	Storm Bass	4	Synth Bass
288	Alpha ResoBs	2	Synth Bass
289	SH-101 Vibe	4	Synth Bass
290	Fazee Bass	4	Synth Bass
291	Hi-Energy Bs	2	Synth Bass
292	Violin 1	1	Strings
293	Violin 2	1	Strings
294	Viola	3	Strings
295	Cello 1	1	Strings
296	Cello 2	1	Strings
297	Contrabass	4	Strings
298	Dolce Qrt	2	Strings
299	Chamber Str	3	Strings
300	Small Str	7	Strings
301	Marcato	2	Strings
302	Bright Str	2	Strings
303	String Ens	3	Strings
304	Strings	8	Strings
305	Stringz 101	2	Strings
306	Crossed Bows	5	Strings
307	Warm Strings	5	Strings
308	Stacc mp Str	4	Strings
309	Movie Scene	4	Strings
310	Hybrid Str 1	6	Strings
311	Gang Strangs	6	Strings
312	Clustered!?!	8	Strings
313	Full Strings	4	Strings
314	X StrSection	4	Strings
315	Oct Strings	6	Strings
316	Sahara Str	4	Strings
317	Random Mood	6	Strings
318	X Hall Str	8	Strings
319	Slow Str	8	Strings
320	Hybrid Str 2	7	Strings
321	Biggie Bows	6	Strings
322	Staccato VS	4	Strings
323	So Staccato	4	Strings
324	DelicatePizz	4	Strings
325	Vls PizzHall	8	Strings
326	Orch Pizz	4	Strings
327	Pizz'Stac VS	6	Strings
328	Mellow Tron	3	Strings
329	Tronic Str	2	Strings
330	Tape Memory	2	Strings
331	Wind & Str 1	7	Orchestra
332	Wind & Str 2	5	Orchestra
333	Farewell	6	Orchestra
334	Orch & Horns	5	Orchestra
335	Soft Orch 1	4	Orchestra
336	Soft Orch 2	7	Orchestra
337	Henry IX	4	Orchestra
338	Ending Scene	4	Orchestra
339	Symphonika	8	Orchestra
340	Mix Hit 2	4	Hit&Stab
341	Cheezy Movie	4	Hit&Stab
342	Philly Hit	1	Hit&Stab
343	Smear Hit 1	2	Hit&Stab
344	Smear Hit 2	2	Hit&Stab
345	Good Old Hit	4	Hit&Stab
346	Mix Hit 1	4	Hit&Stab
347	Lo-Fi Hit	4	Hit&Stab
348	2ble Action	2	Hit&Stab
349	In da Cave	2	Hit&Stab
350	Housechord	3	Hit&Stab
351	Mod Chord	2	Hit&Stab
352	Dance Steam	2	Hit&Stab
353	Good Old Day	3	Wind
354	WindWood	3	Wind
355	Clarence.net	2	Wind
356	Oboe	1	Wind
357	Hall Oboe	1	Wind
358	English Horn	1	Wind
359	Bassoon	1	Wind
360	Flute	2	Flute
361	Piccolo	2	Flute
362	Andes Mood	1	Flute
363	HimalayaPipe	4	Flute
364	Solo Tp	2	AC.Brass
365	Horn Chops	2	AC.Brass
366	Flugel Horn	1	AC.Brass
367	Spit Flugel	3	AC.Brass
368	Mute Tp / Mod	3	AC.Brass
369	Harmon Mute	1	AC.Brass
370	Soft Tb	2	AC.Brass
371	Solo Tb	1	AC.Brass
372	Solo Bone	2	AC.Brass
373	XP Horn	1	AC.Brass
374	Grande Tuba	2	AC.Brass
375	Tuba	1	AC.Brass
376	StackTp Sect	4	AC.Brass
377	Tb Section	5	AC.Brass
378	TpTb Sect.	2	AC.Brass
379	BrtBrass	4	AC.Brass
380	BrsSect 1	7	AC.Brass
381	BrsSect 2	8	AC.Brass
382	Tpts & Tmbs	2	AC.Brass
383	Brass & Sax	5	AC.Brass
384	BrassPartOut	6	AC.Brass
385	Simple Tutti	2	AC.Brass
386	F.Horns Sect	3	AC.Brass
387	Full sForza	4	AC.Brass
388	Stereo Brass	4	AC.Brass
389	Wide SynBrss	2	Synth Brass
390	DetuneSawBrs	2	Synth Brass
391	J-Pop Brass	6	Synth Brass
392	80s Brass 1	6	Synth Brass
393	80s Brass 2	4	Synth Brass
394	Ana Brass	5	Synth Brass
395	Soft Brass	3	Synth Brass
396	JP8000 Brass	6	Synth Brass
397	Brass	4	Synth Brass
398	Syn Brass	4	Synth Brass
399	Syn Brass 2	4	Synth Brass
400	Xpand Brass	2	Synth Brass
401	Xpand Brass2	4	Synth Brass
402	Super Saw	4	Synth Brass
403	SoftSynBrass	2	Synth Brass
404	Silky JP	2	Synth Brass
405	Silk Brs Pad	1	Synth Brass
406	80s Brass 3	8	Synth Brass
407	X-Saw Brass1	2	Synth Brass
408	Cheesy Brass	4	Synth Brass
409	Dual Saw Brs	2	Synth Brass
410	Juno-106 Brs	1	Synth Brass
411	Poly Brass	2	Synth Brass
412	Stacked Brs	4	Synth Brass
413	Soprano Sax	1	Sax
414	Solo Sop Sax	1	Sax
415	Alto mp	1	Sax
416	Alto Sax	1	Sax
417	Solo AltoSax	1	Sax
418	AltoLead Sax	1	Sax
419	XP TnrBrethy	1	Sax
420	Tenor Sax	2	Sax
421	Fat TenorSax	3	Sax
422	Baritone Sax	1	Sax
423	Sax Sect. 1	3	Sax
424	Sax Sect. 2	4	Sax
425	Horny Sax	2	Sax
426	FXM Alto Sax	1	Sax
427	Porta SoloLd	2	Hard Lead
428	Porta Lead	2	Hard Lead
429	Wind Syn Ld	2	Hard Lead
430	Saw Ld 1	2	Hard Lead
431	Saw Ld 2	2	Hard Lead
432	Juno Lead	2	Hard Lead
433	Follow Me	2	Hard Lead
434	DC Triangle	2	Hard Lead
435	Sqr-Seqence	1	Hard Lead
436	Pure Square	2	Hard Lead
437	Griggley	2	Hard Lead
438	LegatoSaw	2	Hard Lead
439	Lone Prophat	1	Hard Lead
440	Dual Profs	2	Hard Lead
441	Gwyo Press	2	Hard Lead
442	Q DualSaws	2	Hard Lead
443	Mogulator Ld	2	Hard Lead
444	DirtyVoltage	2	Hard Lead
445	Clean?	2	Hard Lead
446	Distortion	4	Hard Lead
447	Syn Ld	2	Hard Lead
448	SynLead 0322	2	Hard Lead
449	X-Sink Delay	3	Hard Lead
450	Destroyed Ld	2	Hard Lead
451	Synchro Lead	2	Hard Lead
452	Sync Ld Mono	1	Hard Lead
453	SyncModulate	3	Hard Lead
454	Distorted MG	1	Hard Lead
455	Vampire	2	Hard Lead
456	Blue Meanie	2	Hard Lead
457	Juno Dist Ld	2	Hard Lead
458	Ringmod Lead	4	Hard Lead
459	Stimulation	4	Hard Lead
460	BodyElectric	3	Hard Lead
461	Classic Lead	4	Hard Lead
462	Feat Lead	2	Hard Lead
463	Wire Sync	3	Hard Lead
464	Epic Lead	2	Hard Lead
465	Bag Lead	3	Hard Lead
466	Wezcoast	2	Hard Lead
467	HyperJupiter	3	Hard Lead
468	Vintagolizer	4	Hard Lead
469	C64 Lead	2	Hard Lead
470	303 NRG	2	Hard Lead
471	SquLead	4	Soft Lead
472	Sqr Lead	2	Soft Lead
473	SH Sqr Lead	2	Soft Lead
474	Round SQR	2	Soft Lead
475	Windy Synth	3	Soft Lead
476	Sqr Diamond	2	Soft Lead
477	Sinetific	2	Soft Lead
478	PeakArpSine	1	Soft Lead
479	Howards Lead	3	Soft Lead
480	SoloNzPeaker	1	Soft Lead
481	Juno SftLd	1	Soft Lead
482	R&B TriLead	1	Soft Lead
483	R&B Tri Ld2	1	Soft Lead
484	Jupiter Lead	1	Soft Lead
485	Dig-n-Duke	2	Soft Lead
486	SoftLead	2	Soft Lead
487	Mid Saw Ld	4	Soft Lead
488	X-Pulse Lead	2	Soft Lead
489	Mild 2-SawLd	2	Soft Lead
490	Mew Lead	1	Soft Lead
491	Shy Soloist	1	Soft Lead
492	Theramax	1	Soft Lead
493	Therasqu	1	Soft Lead
494	GR Lead	2	Soft Lead
495	SH-2 Lead	2	Soft Lead
496	ResoLead	3	Soft Lead
497	Modulated Ld	1	Soft Lead
498	Synthi Fizz	2	Soft Lead
499	Waspy Lead	1	Soft Lead
500	Pulstar Ld	1	Soft Lead
501	Naked Lead	1	Soft Lead
502	Alpha Spit	1	Soft Lead
503	Vliolin Lead	2	Soft Lead
504	Mod Lead	4	Soft Lead
505	JP Saw Lead	2	Soft Lead
506	Tristar	2	Soft Lead
507	Chubby Lead	2	Soft Lead
508	Sneaky Leady	2	Soft Lead
509	Shaku Lead	5	Soft Lead
510	Legato Tkno	1	Soft Lead
511	ResoSawLd	2	Soft Lead
512	SliCed Lead	2	Soft Lead

Predefinidos 513-640 (CC#0= 87, CC#32 =68 PC=1–128), Predefinidos 641-768 (CC#0= 87, CC#32 =69 PC=1–128)

Nº	Nombre	Voz	Categoría
513	Mini Growl	2	Soft Lead
514	Evangelized	2	Soft Lead
515	Air Lead	4	Soft Lead
516	Juno-D Maj7	4	Techno Synth
517	Sweet House	4	Techno Synth
518	Periscope	4	Techno Synth
519	5th Voice	6	Techno Synth
520	HPF Sweep	2	Techno Synth
521	BPF Saw	4	Techno Synth
522	Moon Synth	2	Techno Synth
523	DelyResoSaws	2	Techno Synth
524	R-Trance	7	Techno Synth
525	Braatz...	6	Techno Synth
526	AllinOneRiff	7	Techno Synth
527	YZ Again	7	Techno Synth
528	Flazzy Lead	8	Techno Synth
529	Coffee Bee	2	Techno Synth
530	Stage-303	1	Techno Synth
531	Dance Saws	8	Techno Synth
532	AluminmWires	3	Techno Synth
533	Fred&Barney	6	Techno Synth
534	Electrostars	4	Techno Synth
535	LoFiSequence	2	Techno Synth
536	Melodic Line	2	Techno Synth
537	TB Wah	1	Techno Synth
538	Waving TB303	3	Techno Synth
539	Digi Seq	3	Techno Synth
540	Juno Seq Saw	1	Techno Synth
541	Reso Seq Saw	1	Techno Synth
542	DetuneSeqSaw	2	Techno Synth
543	Technotribe	2	Techno Synth
544	Teethy Grit	3	Techno Synth
545	Repertition	4	Techno Synth
546	Killerbeez	4	Techno Synth
547	Acid Lead	2	Techno Synth
548	Tranceformer	1	Techno Synth
549	Anadroid	1	Techno Synth
550	Shroomy	3	Techno Synth
551	Noize R us	2	Techno Synth
552	Beep Melodie	4	Techno Synth
553	Morpher	8	Techno Synth
554	Uni-G	2	Techno Synth
555	Power Synth	4	Techno Synth
556	Hoover Again	4	Techno Synth
557	Alpha Said..	2	Techno Synth
558	Ravers Awake	2	Techno Synth
559	Tekno Gargle	2	Techno Synth
560	Tranceiver	4	Techno Synth
561	Techno Dream	4	Techno Synth
562	Techno Pizz	4	Techno Synth
563	VirtualHuman	4	Pulsating
564	Strobot	2	Pulsating
565	Strobe	4	Pulsating
566	Strobe X	5	Pulsating
567	Rhythmic 5th	4	Pulsating
568	Pad	3	Pulsating
569	DarknessSide	6	Pulsating
570	Shape of X	5	Pulsating
571	Dance	5	Pulsating
572	ShapeURMusic	5	Pulsating
573	Synth Force	4	Pulsating
574	Trance Split	2	Pulsating
575	Step Trance	1	Pulsating
576	Chop Synth	2	Pulsating

Nº	Nombre	Voz	Categoría
577	Euro Teuro	6	Pulsating
578	Auto Trance	2	Pulsating
579	Eureggae	2	Pulsating
580	Sorry4theDLY	2	Pulsating
581	Beat Pad	3	Pulsating
582	TMT Seq Pad	4	Pulsating
583	ForYourBreak	4	Pulsating
584	HPF Slicer	3	Pulsating
585	Sliced Choir	6	Pulsating
586	Digi-Doo	2	Pulsating
587	PanningFrmnt	2	Pulsating
588	Dirty Beat	7	Pulsating
589	Electrons	1	Pulsating
590	Protons	2	Pulsating
591	Brisk Vortex	3	Pulsating
592	Throbulax	2	Pulsating
593	Lonizer	4	Pulsating
594	diGital Pad	4	Pulsating
595	StepPitShift	2	Pulsating
596	Pad Pulses	3	Pulsating
597	Seq-Pad 2	8	Pulsating
598	DSP Chaos	1	Pulsating
599	Dancefloor	4	Pulsating
600	Minor Thirds	2	Pulsating
601	FX World	2	Pulsating
602	Mr. Fourier	3	Pulsating
603	Nu Trance X	2	Pulsating
604	Auto 5thSaws	4	Pulsating
605	Cross Talk	1	Pulsating
606	Reanimation	2	Pulsating
607	VoX Chopper	2	Pulsating
608	Trevor's Pad	4	Pulsating
609	Fantomas Pad	5	Pulsating
610	Jazzy Arps	4	Pulsating
611	Keep Running	4	Pulsating
612	Step In	4	Pulsating
613	Echo Echo	8	Pulsating
614	Keep going	4	Pulsating
615	Arposphere	4	Pulsating
616	Voco Riff	4	Pulsating
617	Pulsator	4	Pulsating
618	Motion Bass	2	Pulsating
619	Sine Magic	3	Pulsating
620	Juno-D Slice	3	Pulsating
621	Pulsatron	4	Pulsating
622	Mega Sync	2	Pulsating
623	Passing by	4	Synth FX
624	Lazer Points	2	Synth FX
625	Retro Sci-Fi	4	Synth FX
626	Magic Chime	4	Synth FX
627	TryThis!	3	Synth FX
628	New Planetz	4	Synth FX
629	Jet Noise	4	Synth FX
630	Chaos 2003	4	Synth FX
631	Control Room	4	Synth FX
632	OutOf sortz	5	Synth FX
633	Scatter	7	Synth FX
634	Low Beat-S	5	Synth FX
635	WaitnOutside	2	Synth FX
636	Breath Echo	1	Synth FX
637	SoundStrange	3	Synth FX
638	Cosmic Pulse	2	Synth FX
639	Faked Piano	4	Synth FX
640	Crystal Soft	2	Synth FX

Nº	Nombre	Voz	Categoría
641	ResoSweep Dn	1	Synth FX
642	Zap B3 & C4	1	Synth FX
643	PolySweep Nz	4	Synth FX
644	Strange Land	6	Synth FX
645	S&H Voc	2	Synth FX
646	12th Planet	2	Synth FX
647	Scare	7	Synth FX
648	Hillside	1	Synth FX
649	Mod Scanner	2	Synth FX
650	SoundOnSound	1	Synth FX
651	Gasp	8	Synth FX
652	ResoSweep Up	1	Synth FX
653	Magic Wave	2	Synth FX
654	Shangri-La	5	Synth FX
655	CerealKiller	1	Synth FX
656	Cosmic Drops	1	Synth FX
657	Space Echo	4	Synth FX
658	Robot Sci-Fi	4	Synth FX
659	Stacc Heaven	4	Other Synth
660	Juno Poly	4	Other Synth
661	DigitalDream	2	Other Synth
662	Jucy Saw	3	Other Synth
663	Cue Tip	1	Other Synth
664	Waspy Synth	2	Other Synth
665	TB-Sequence	1	Other Synth
666	Europe Xpres	2	Other Synth
667	Squeepy	1	Other Synth
668	DOC Stack	2	Other Synth
669	Sweep Lead	2	Other Synth
670	80s Saws 1	8	Other Synth
671	80s Saws 2	6	Other Synth
672	80s Saws 3	5	Other Synth
673	Digitaless	2	Other Synth
674	Flip Pad	3	Other Synth
675	Short Detune	2	Other Synth
676	forSequence	2	Other Synth
677	Memory Pluck	2	Other Synth
678	Metalic Bass	2	Other Synth
679	Aqua	2	Other Synth
680	Big Planet	2	Other Synth
681	Wet Atax	2	Other Synth
682	Houze Clavi	2	Other Synth
683	SuperSawSlow	2	Other Synth
684	Trance	3	Other Synth
685	Trancy X	4	Other Synth
686	Trancy Synth	2	Other Synth
687	Juno Trnce	4	Other Synth
688	Saw Stack	2	Other Synth
689	Frgile Saws	2	Other Synth
690	Steamed Sawz	2	Other Synth
691	RAVtune	2	Other Synth
692	Bustranza	2	Other Synth
693	AftTch Ji-n	2	Other Synth
694	JP OctAttack	2	Other Synth
695	Oct Unison	6	Other Synth
696	Xtatic	4	Other Synth
697	Dirty Combo	2	Other Synth
698	FM's Attack	3	Other Synth
699	Digi-vox Syn	1	Other Synth
700	Fairy Factor	6	Other Synth
701	Tempest	2	Other Synth
702	X-Racer	2	Other Synth
703	TB Booster	2	Other Synth
704	Syn-Orch / Mod	4	Other Synth

Nº	Nombre	Voz	Categoría
705	Pressyn	2	Other Synth
706	High Five	2	Other Synth
707	4DaCommonMan	4	Other Synth
708	Orgaenia	5	Other Synth
709	Sleeper	4	Other Synth
710	Sugar Synth	5	Other Synth
711	Ice Palace	4	Other Synth
712	Story Harp	7	Other Synth
713	LostParadise	5	Other Synth
714	Magnetic 5th	2	Other Synth
715	DigimaX	2	Other Synth
716	Exhale	2	Other Synth
717	X-panda	2	Other Synth
718	Saw Keystep	2	Other Synth
719	4mant Cycle	1	Other Synth
720	Modular	2	Other Synth
721	Angel Pipes	2	Other Synth
722	Wired Synth	8	Other Synth
723	Analog Dream	3	Other Synth
724	DCO Bell Pad	4	Other Synth
725	Fanta	3	Other Synth
726	Juno 5th	2	Other Synth
727	DoubleBubble	4	Other Synth
728	Comb	3	Bright Pad
729	Super SynStr	2	Bright Pad
730	80s Str	8	Bright Pad
731	PhaseStrings	2	Bright Pad
732	Voyager	4	Bright Pad
733	Cosmic Rays	4	Bright Pad
734	Stringship	4	Bright Pad
735	Fat Stacks	4	Bright Pad
736	Strings R Us	2	Bright Pad
737	Electric Pad	3	Bright Pad
738	Neo RS-202	2	Bright Pad
739	OB Rezo Pad	3	Bright Pad
740	Synthi Ens	4	Bright Pad
741	Giant Sweep	2	Bright Pad
742	Mod Dare	4	Bright Pad
743	Space	4	Bright Pad
744	Digi-Swell	3	Bright Pad
745	Surfer	2	Bright Pad
746	New Year Day	4	Bright Pad
747	Polar Morn	4	Bright Pad
748	Distant Sun	4	Bright Pad
749	PG Chimes	4	Bright Pad
750	Saturn Rings	4	Bright Pad
751	Brusky	4	Bright Pad
752	2 Point 2	7	Bright Pad
753	2.2 Pad	7	Bright Pad
754	two.two Pad	4	Bright Pad
755	SaturnHolida	2	Bright Pad
756	Neuro-Drone	7	Bright Pad
757	In The Pass	3	Bright Pad
758	Polar Night	4	Bright Pad
759	5th	3	Bright Pad
760	MistOver5ths	4	Bright Pad
761	Gritty Pad	1	Bright Pad
762	India Garden	6	Bright Pad
763	BillionStars	4	Bright Pad
764	Sand Pad	2	Bright Pad
765	ReverseSweep	2	Bright Pad
766	HugeSoundMod	4	Bright Pad
767	Metal Swell	5	Bright Pad
768	NuSoundtrack	4	Bright Pad

Predefinidos 769-896 (CC#0= 87, CC#32 =70 PC=1-128), Predefinidos 897-1024 (CC#0= 87, CC#32 =71 PC=1–128)
Predefinidos 1025–1027 (CC#0= 87, CC#32 =72 PC=1– 3)

Nº	Nombre	Voz	Categoría
769	Phat Strings	4	Bright Pad
770	Soft OB Pad	3	Soft Pad
771	Hollow	4	Soft Pad
772	Sqr Pad	4	Soft Pad
773	Silk Pad	3	Soft Pad
774	WarmReso Pad	2	Soft Pad
775	Soft Pad	3	Soft Pad
776	Air Pad	4	Soft Pad
777	Soft Breeze	2	Soft Pad
778	JP Strings 1	3	Soft Pad
779	JP Strings 2	5	Soft Pad
780	DelayStrings	3	Soft Pad
781	NorthStrings	4	Soft Pad
782	Syn Str	5	Soft Pad
783	Slow Saw Str	2	Soft Pad
784	Syn Strings	2	Soft Pad
785	OB Slow Str	2	Soft Pad
786	Strings Pad	2	Soft Pad
787	R&B SoftPad	2	Soft Pad
788	Reso Pad	3	Soft Pad
789	Phat Pad	2	Soft Pad
790	PhaserPad	2	Soft Pad
791	Mystic Str	5	Soft Pad
792	Glass Organ	3	Soft Pad
793	Wind Pad	4	Soft Pad
794	Combination	4	Soft Pad
795	HumanKindnes	4	Soft Pad
796	BeautyPad	4	Soft Pad
797	Atmospherics	2	Soft Pad
798	Terra Nostra	8	Soft Pad
799	OB Aaahs	4	Soft Pad
800	Vulcano Pad	5	Soft Pad
801	Cloud #9	3	Soft Pad
802	Organic Pad	3	Soft Pad
803	Hum Pad	4	Soft Pad
804	Vox Pad	4	Soft Pad
805	Digital Aahs	3	Soft Pad
806	Tri 5th Pad	4	Soft Pad
807	MovinPad	8	Soft Pad
808	Seq-Pad 1	8	Soft Pad
809	Follow	2	Soft Pad
810	Consolament	3	Soft Pad
811	Spacious Pad	4	Soft Pad
812	JD Pop Pad	3	Soft Pad
813	JP-8 Phase	4	Soft Pad
814	Nu Epic Pad	2	Soft Pad
815	Forever	5	Soft Pad
816	Flange Dream	4	Soft Pad
817	Evolution X	2	Soft Pad
818	Heaven Pad	3	Soft Pad
819	Angelis Pad	4	Soft Pad
820	Juno-106 Str	1	Soft Pad
821	JupiterMoves	2	Soft Pad
822	Oceanic Pad	2	Soft Pad
823	Fairy's Song	4	Soft Pad
824	Borealis	2	Soft Pad
825	JX Warm Pad	2	Soft Pad
826	Analog Bgrnd	3	Soft Pad
827	Choir Aahs 1	4	Vox
828	Choir Aahs 2	4	Vox
829	ChoirOoh/Aft	4	Vox
830	Angels Choir	4	Vox
831	Angelique	4	Vox
832	Gospel Oohs	2	Vox

Nº	Nombre	Voz	Categoría
833	Choir&Str	7	Vox
834	Aah Vox	2	Vox
835	Synvox	2	Vox
836	Uhmmm	8	Vox
837	Morning Star	3	Vox
838	Syn Opera	4	Vox
839	BeautifulOne	4	Vox
840	Ooze	2	Vox
841	Aerial Choir	4	Vox
842	3D Vox	3	Vox
843	Film Cue	4	Vox
844	Paradise	4	Vox
845	Sad ceremony	8	Vox
846	Lost Voices	4	Vox
847	Jazz Doos	4	Vox
848	Beat Vox	1	Vox
849	Talk 2 Me	2	Vox
850	FM Vox	4	Vox
851	Let's Talk!	3	Vox
852	Nice Kalimba	1	Plucked
853	Quiet River	4	Plucked
854	Teky Drop	4	Plucked
855	Pat is away	5	Plucked
856	Sitar 1	4	Plucked
857	Sitar 2	5	Plucked
858	Sitar on C	6	Plucked
859	Sitar Baby	1	Plucked
860	Elec Sitar	3	Plucked
861	Neo Sitar	2	Plucked
862	SaraswatiRvr	3	Plucked
863	Bosporus	3	Plucked
864	Santur Stack	4	Plucked
865	Aerial Harp	2	Plucked
866	Harpiness	2	Plucked
867	Skydiver	2	Plucked
868	TroubadorEns	4	Plucked
869	Jamisen	2	Plucked
870	Koto	8	Plucked
871	Monsoon	4	Plucked
872	Bend Koto	2	Plucked
873	LongDistance	1	Ethnic
874	Ambi Shaku	3	Ethnic
875	Lochscape	2	Ethnic
876	PipeDream	4	Ethnic
877	Far East	4	Ethnic
878	Banjo	2	Fretted
879	Timpani+Low	4	Percussion
880	Timpani Roll	2	Percussion
881	Bass Drum	4	Percussion
882	Ambidextrous	2	Sound FX
883	En-co-re	4	Sound FX
884	Mobile Phone	1	Sound FX
885	ElectroDisco	5	Beat&Groove
886	Groove 007	4	Beat&Groove
887	In Da Groove	4	Beat&Groove
888	Sweet 80s	4	Beat&Groove
889	Autotrance	4	Beat&Groove
890	Juno Pop	4	Beat&Groove
891	Compusonic 1	4	Beat&Groove
892	Compusonic 2	4	Beat&Groove
893	80s Combo	3	Combination
894	Analog Days	3	Combination
895	Techno Craft	3	Combination
896	Lounge Kit	2	Combination

Nº	Nombre	Voz	Categoría
897	Grand 1	2	AC.Piano
898	Grand 2	2	AC.Piano
899	Grand 3	2	AC.Piano
900	Grand 4	2	AC.Piano
901	Grand 5	2	AC.Piano
902	Piano 1	2	AC.Piano
903	Piano 2	2	AC.Piano
904	Piano 3	2	AC.Piano
905	Piano 4	2	AC.Piano
906	FairyPno	6	AC.Piano
907	Meditate Pno	4	AC.Piano
908	Layers	4	AC.Piano
909	EP 1	2	EL.Piano
910	EP 2	2	EL.Piano
911	EP 3	2	EL.Piano
912	EP Trm 1	2	EL.Piano
913	EP Trm 2	2	EL.Piano
914	EP Trm 3	2	EL.Piano
915	Wurly 1	2	EL.Piano
916	Wurly 2	2	EL.Piano
917	Wurly 3	2	EL.Piano
918	WlyTrm 1	2	EL.Piano
919	WlyTrm 2	2	EL.Piano
920	WlyTrm 3	2	EL.Piano
921	Chorus 1	2	EL.Piano
922	Chorus 2	2	EL.Piano
923	Chorus 3	2	EL.Piano
924	EP Belle 2	1	EL.Piano
925	FM EP 1	1	EL.Piano
926	FM EP 2	1	EL.Piano
927	Tine+Pad	6	EL.Piano
928	Wly+Pad	6	EL.Piano
929	Vibe 2	1	Mallet
930	Clav 2	2	Keyboards
931	Clav 3	2	Keyboards
932	Clav 4	2	Keyboards
933	Vibrabel	1	Bell
934	Celesta2	1	Bell
935	B Org 1	5	Organ
936	B Org 2	5	Organ
937	B Org 3	5	Organ
938	B Org 4	5	Organ
939	B Org 5	5	Organ
940	B Org 6	5	Organ
941	B Org 7	5	Organ
942	B Org 8	5	Organ
943	D.Bar Org 1	2	Organ
944	D.Bar Org 2	2	Organ
945	D.Bar Org 3	2	Organ
946	D.Bar Org 4	3	Organ
947	D.Bar Org 5	3	Organ
948	D.Bar Org 6	3	Organ
949	D.Bar Org 7	3	Organ
950	D.Bar Org 8	3	Organ
951	D.Bar Org 9	3	Organ
952	D.Bar Org 10	3	Organ
953	D.Bar Org 11	3	Organ
954	D.Bar Org 12	3	Organ
955	D.Bar Org 13	2	Organ
956	D.Bar Org 14	2	Organ
957	D.Bar Org 15	2	Organ
958	D.Bar Org 16	3	Organ
959	D.Bar Org 17	3	Organ
960	D.Bar Org 18	3	Organ

Nº	Nombre	Voz	Categoría
961	D.Bar Org 19	4	Organ
962	D.Bar Org 20	4	Organ
963	D.Bar Org 21	4	Organ
964	Cathedral	4	Organ
965	Posit/Mod	4	Organ
966	Nylon 1	2	AC.Guitar
967	Nylon 2	2	AC.Guitar
968	Nylon 3	2	AC.Guitar
969	NylonSld	1	AC.Guitar
970	St.Nylon	4	AC.Guitar
971	Ac Bass2	2	Bass
972	Ac Bass3	2	Bass
973	FingrBs1	2	Bass
974	FingrBs2	2	Bass
975	P.Bass	2	Bass
976	Fretless	2	Bass
977	Pick Bs2	2	Bass
978	SlwOrch1	6	Orchestra
979	SlwOrch2	8	Orchestra
980	Strings2	2	Strings
981	DynaStrSect1	4	Strings
982	DynaStrSect2	4	Strings
983	Staccato	6	Strings
984	DynaPizz	6	Strings
985	Bs MG	2	Synth Bass
986	Bs Reso1	2	Synth Bass
987	Bs Reso2	2	Synth Bass
988	Bs Alpha	2	Synth Bass
989	Bs MKS	2	Synth Bass
990	Bs SH	2	Synth Bass
991	Bs TB	2	Synth Bass
992	Bs MC	2	Synth Bass
993	Bs Pedal	2	Synth Bass
994	BsReleas	2	Synth Bass
995	BsCheeze	2	Synth Bass
996	Ld Tri 1	3	Hard Lead
997	Ld Tri 2	4	Hard Lead
998	Ld Sqr 1	3	Hard Lead
999	Ld Sqr 2	4	Hard Lead
1000	Ld Saw 1	3	Hard Lead
1001	Ld Saw 2	4	Hard Lead
1002	Ld GR 1	3	Hard Lead
1003	Ld GR 2	4	Hard Lead
1004	Ld Oct 1	3	Hard Lead
1005	Ld Oct 2	4	Hard Lead
1006	Ld Swp 1	3	Hard Lead
1007	Ld Swp 2	4	Hard Lead
1008	Ld Sine1	3	Hard Lead
1009	Ld Sine2	4	Hard Lead
1010	Syn Str2	6	Soft Pad
1011	Syn Str3	6	Soft Pad
1012	Syn Pad1	6	Soft Pad
1013	Syn Pad2	6	Soft Pad
1014	SynPoly1	6	Other Synth
1015	SynPoly2	6	Other Synth
1016	Syn Brs1	6	Synth Brass
1017	Syn Brs2	6	Synth Brass
1018	Oct Brs1	6	Synth Brass
1019	Oct Brs2	6	Synth Brass
1020	Pad Airy	8	Soft Pad
1021	Pad Soft	4	Bright Pad
1022	Pad Pure	4	Bright Pad
1023	Pad Vox1	2	Bright Pad
1024	Pad Vox2	2	Bright Pad
1025	VOCODER Robt	1	Vox
1026	VOCODER Chr	1	Vox
1027	VOCODER Ens	1	Vox

GM (Grupo GM2)

Nº	Nombre	Categoría	Voces	LSB	PC
001	Piano 1	AC.PIANO	2	0	1
002	Piano 1w	AC.PIANO	2	1	
003	European Pf	AC.PIANO	2	2	
004	Piano 2	AC.PIANO	2	0	2
005	Piano 2w	AC.PIANO	2	1	
006	Piano 3	AC.PIANO	2	0	3
007	Piano 3w	AC.PIANO	2	1	
008	Honky-tonk	AC.PIANO	2	0	4
009	Honky-tonk 2	AC.PIANO	2	4	
010	E.Piano 1	EL.PIANO	1	0	5
011	St.Soft EP	EL.PIANO	3	1	
012	FM+SA EP	EL.PIANO	3	2	
013	Wurly	EL.PIANO	1	3	
014	E.Piano 2	EL.PIANO	4	0	6
015	Detuned EP 2	EL.PIANO	4	1	
016	St.FM EP	EL.PIANO	4	2	
017	EP Legend	EL.PIANO	4	3	
018	EP Phase	EL.PIANO	2	4	
019	Harpsichord	KEYBOARDS	2	0	7
020	Coupled Hps.	KEYBOARDS	7	1	
021	Harpsi.w	KEYBOARDS	2	2	
022	Harpsi.o	KEYBOARDS	4	3	
023	Clav.	KEYBOARDS	2	0	8
024	Pulse Clav	KEYBOARDS	2	1	
025	Celesta	KEYBOARDS	1	0	9
026	Glockenspiel	BELL	1	0	10
027	Music Box	BELL	2	0	11
028	Vibraphone	MALLET	1	0	12
029	Vibraphone w	MALLET	1	1	
030	Marimba	MALLET	1	0	13
031	Marimba w	MALLET	1	1	
032	Xylophone	MALLET	1	0	14
033	Tubular-bell	BELL	1	0	15
034	Church Bell	BELL	1	1	
035	Carillon	BELL	4	2	
036	Santur	PLUCKED	4	0	16
037	Organ 1	ORGAN	3	0	17
038	Trem. Organ	ORGAN	2	1	
039	60's Organ 1	ORGAN	1	2	
040	70's E.Organ	ORGAN	2	3	
041	Organ 2	ORGAN	3	0	18
042	Chorus Or.2	ORGAN	3	1	
043	Perc. Organ	ORGAN	4	2	
044	Organ 3	ORGAN	4	0	19
045	Church Org.1	ORGAN	2	0	20
046	Church Org.2	ORGAN	4	1	
047	Church Org.3	ORGAN	6	2	
048	Reed Organ	ORGAN	3	0	21
049	Puff Organ	ORGAN	1	1	
050	Accordion Fr	ACCRDION	3	0	22
051	Accordion It	ACCRDION	3	1	
052	Harmonica	HARMONICA	2	0	23
053	Bandoneon	ACCRDION	3	0	24
054	Nylon-str.Gt	AC.GUITAR	1	0	25
055	Ukulele	AC.GUITAR	1	1	
056	Nylon Gt.o	AC.GUITAR	2	2	
057	Nylon Gt.2	AC.GUITAR	1	3	
058	Steel-str.Gt	AC.GUITAR	4	0	26
059	12-str.Gt	AC.GUITAR	3	1	
060	Mandolin	AC.GUITAR	2	2	
061	Steel + Body	AC.GUITAR	4	3	
062	Jazz Gt.	EL.GUITAR	1	0	27
063	Pedal Steel	EL.GUITAR	1	1	
064	Clean Gt.	EL.GUITAR	1	0	28
065	Chorus Gt.	EL.GUITAR	2	1	
066	Mid Tone GTR	EL.GUITAR	1	2	
067	Muted Gt.	EL.GUITAR	1	0	29
068	Funk Pop	EL.GUITAR	1	1	
069	Funk Gt.2	EL.GUITAR	1	2	
070	Jazz Man	EL.GUITAR	1	3	
071	Overdrive Gt	DIST.GUITAR	2	0	30
072	Guitar Pinch	DIST.GUITAR	1	1	
073	DistortionGt	DIST.GUITAR	1	0	31
074	Feedback Gt.	DIST.GUITAR	2	1	
075	Dist Rtm GTR	DIST.GUITAR	2	2	
076	Gt.Harmonics	EL.GUITAR	2	0	32
077	Gt. Feedback	EL.GUITAR	1	1	
078	Acoustic Bs.	BASS	1	0	33
079	Fingered Bs.	BASS	3	0	34
080	Finger Slap	BASS	3	1	
081	Picked Bass	BASS	3	0	35
082	Fretless Bs.	BASS	2	0	36
083	Slap Bass 1	BASS	2	0	37
084	Slap Bass 2	BASS	3	0	38
085	Synth Bass 1	SYNTH BASS	1	0	39
086	SynthBass101	SYNTH BASS	1	1	
087	Acid Bass	SYNTH BASS	1	2	
088	Clavi Bass	SYNTH BASS	2	3	
089	Hammer	SYNTH BASS	2	4	
090	Synth Bass 2	SYNTH BASS	3	0	40
091	Beef FM Bass	SYNTH BASS	2	1	
092	RubberBass 2	SYNTH BASS	2	2	
093	Attack Pulse	SYNTH BASS	1	3	
094	Violin	STRINGS	1	0	41
095	Slow Violin	STRINGS	1	1	
096	Viola	STRINGS	1	0	42
097	Cello	STRINGS	1	0	43
098	Contrabass	STRINGS	1	0	44
099	Tremolo Str	STRINGS	4	0	45
100	PizzicatoStr	STRINGS	4	0	46
101	Harp	PLUCKED	2	0	47
102	Yang Qin	PLUCKED	3	1	
103	Timpani	PERCUSSION	4	0	48
104	Strings	STRINGS	4	0	49
105	Orchestra	ORCHESTRA	7	1	
106	60s Strings	STRINGS	4	2	
107	Slow Strings	STRINGS	4	0	50
108	Syn.Strings1	STRINGS	3	0	51
109	Syn.Strings3	STRINGS	3	1	
110	Syn.Strings2	SOFT PAD	2	0	52
111	Choir Aahs	VOX	4	0	53
112	Chorus Aahs	VOX	4	1	
113	Voice Oohs	VOX	4	0	54
114	Humming	VOX	4	1	
115	SynVox	VOX	4	0	55
116	Analog Voice	VOX	2	1	
117	OrchestraHit	HIT&STAB	2	0	56
118	Bass Hit	HIT&STAB	2	1	
119	6th Hit	HIT&STAB	2	2	
120	Euro Hit	HIT&STAB	2	3	
121	Trumpet	AC.BRASS	2	0	57
122	Dark Trumpet	AC.BRASS	1	1	
123	Trombone	AC.BRASS	1	0	58
124	Trombone 2	AC.BRASS	2	1	
125	Bright Tb	AC.BRASS	2	2	
126	Tuba	AC.BRASS	1	0	59
127	MutedTrumpet	AC.BRASS	3	0	60
128	MuteTrumpet2	AC.BRASS	1	1	
129	French Horns	AC.BRASS	3	0	61
130	Fr.Horn 2	AC.BRASS	1	1	
131	Brass 1	AC.BRASS	4	0	62
132	Brass 2	AC.BRASS	4	1	
133	Synth Brass1	SYNTH BRASS	4	0	63
134	JP Brass	SYNTH BRASS	4	1	
135	Oct SynBrass	SYNTH BRASS	4	2	
136	Jump Brass	SYNTH BRASS	3	3	
137	Synth Brass2	SYNTH BRASS	3	0	64
138	SynBrass sfz	SYNTH BRASS	2	1	
139	Velo Brass 1	SYNTH BRASS	2	2	
140	Soprano Sax	SAX	1	0	65
141	Alto Sax	SAX	1	0	66
142	Tenor Sax	SAX	1	0	67
143	Baritone Sax	SAX	1	0	68
144	Oboe	WIND	3	0	69
145	English Horn	WIND	1	0	70
146	Bassoon	WIND	1	0	71
147	Clarinet	WIND	2	0	72
148	Piccolo	FLUTE	2	0	73
149	Flute	FLUTE	2	0	74
150	Recorder	FLUTE	1	0	75
151	Pan Flute	FLUTE	1	0	76
152	Bottle Blow	FLUTE	2	0	77
153	Shakuhachi	ETHNIC	2	0	78
154	Whistle	FLUTE	2	0	79
155	Ocarina	FLUTE	3	0	80
156	Square Wave	HARD LEAD	2	0	81
157	MG Square	HARD LEAD	1	1	
158	2600 Sine	HARD LEAD	1	2	
159	Saw Wave	HARD LEAD	2	0	82
160	OB2 Saw	HARD LEAD	1	1	
161	Doctor Solo	HARD LEAD	2	2	
162	Natural Lead	HARD LEAD	2	3	
163	SequencedSaw	HARD LEAD	2	4	
164	Syn.Calliope	SOFT LEAD	2	0	83
165	Chiffer Lead	SOFT LEAD	2	0	84
166	Charang	HARD LEAD	2	0	85
167	Wire Lead	HARD LEAD	2	1	
168	Solo Vox	SOFT LEAD	2	0	86
169	5th Saw Wave	HARD LEAD	2	0	87
170	Bass & Lead	HARD LEAD	2	0	88
171	Delayed Lead	HARD LEAD	2	1	
172	Fantasia	OTHER SYNTH	4	0	89
173	Warm Pad	SOFT PAD	1	0	90
174	Sine Pad	SOFT PAD	2	1	
175	Polysynth	OTHER SYNTH	2	0	91
176	Space Voice	VOX	4	0	92
177	Itopia	VOX	3	1	
178	Bowed Glass	SOFT PAD	3	0	93
179	Metal Pad	BRIGHT PAD	4	0	94
180	Halo Pad	BRIGHT PAD	3	0	95
181	Sweep Pad	SOFT PAD	3	0	96
182	Ice Rain	OTHER SYNTH	3	0	97
183	Soundtrack	SOFT PAD	5	0	98
184	Crystal	BELL	2	0	99
185	Syn Mallet	BELL	2	1	
186	Atmosphere	AC.GUITAR	3	0	100
187	Brightness	OTHER SYNTH	4	0	101
188	Goblin	PULSATING	3	0	102
189	Echo Drops	BRIGHT PAD	2	0	103
190	Echo Bell	BRIGHT PAD	3	1	
191	Echo Pan	BRIGHT PAD	2	2	
192	Star Theme	BRIGHT PAD	3	0	104

Nº	Nombre	Categoría	Voces	LSB	PC
193	Sitar	PLUCKED	2	0	105
194	Sitar 2	PLUCKED	5	1	
195	Banjo	FRETTED	2	0	106
196	Shamisen	PLUCKED	2	0	107
197	Koto	PLUCKED	4	0	108
198	Taisho Koto	PLUCKED	3	1	
199	Kalimba	PLUCKED	1	0	109
200	Bagpipe	ETHNIC	3	0	110
201	Fiddle	STRINGS	1	0	111
202	Shanai	ETHNIC	2	0	112
203	Tinkle Bell	BELL	3	0	113
204	Agogo	PERCUSSION	1	0	114
205	Steel Drums	MALLET	2	0	115
206	Woodblock	PERCUSSION	1	0	116
207	Castanets	PERCUSSION	1	1	
208	Taiko	PERCUSSION	3	0	117
209	Concert BD	PERCUSSION	4	1	
210	Melo. Tom 1	PERCUSSION	1	0	118
211	Melo. Tom 2	PERCUSSION	1	1	
212	Synth Drum	PERCUSSION	1	0	119
213	808 Tom	PERCUSSION	1	1	
214	Elec Perc	PERCUSSION	1	1	
215	Reverse Cym.	PERCUSSION	1	0	120
216	Gt.FretNoise	AC.GUITAR	1	0	121
217	Gt.Cut Noise	AC.GUITAR	1	1	
218	String Slap	AC.GUITAR	1	2	
219	Breath Noise	SYNTH FX	1	0	122
220	Fl.Key Click	SYNTH FX	1	1	
221	Seashore	SOUND FX	2	0	123
222	Rain	SOUND FX	2	1	
223	Thunder	SOUND FX	1	2	
224	Wind	SOUND FX	2	3	
225	Stream	SOUND FX	2	4	
226	Bubble	SOUND FX	2	5	
227	Bird	SOUND FX	2	0	124
228	Dog	SOUND FX	1	1	
229	Horse-Gallop	SOUND FX	1	2	
230	Bird 2	SOUND FX	1	3	
231	Telephone 1	SOUND FX	1	0	125
232	Telephone 2	SOUND FX	1	1	
233	DoorCreaking	SOUND FX	1	2	
234	Door	SOUND FX	1	3	
235	Scratch	SOUND FX	1	4	
236	Wind Chimes	SOUND FX	2	5	
237	Helicopter	SOUND FX	1	0	126
238	Car-Engine	SOUND FX	1	1	
239	Car-Stop	SOUND FX	1	2	
240	Car-Pass	SOUND FX	1	3	
241	Car-Crash	SOUND FX	2	4	
242	Siren	SOUND FX	1	5	
243	Train	SOUND FX	1	6	
244	Jetplane	SOUND FX	3	7	
245	Starship	SOUND FX	4	8	
246	Burst Noise	SOUND FX	2	9	
247	Applause	SOUND FX	2	0	127
248	Laughing	SOUND FX	1	1	
249	Screaming	SOUND FX	1	2	
250	Punch	SOUND FX	1	3	
251	Heart Beat	SOUND FX	1	4	
252	Footsteps	SOUND FX	1	5	
253	Gun Shot	SOUND FX	1	0	128
254	Machine Gun	SOUND FX	1	1	
255	Lasergun	SOUND FX	1	2	
256	Explosion	SOUND FX	2	3	

Lista de sets de percusión

USER (Grupo de usuario)

Nº	Nombre
001	SF Std Kit
002	WD Std Kit
003	LD Std Kit
004	TY Std Kit
005	StandardKit1
006	StandardKit2
007	StandardKit3
008	Rock Kit 1
009	Rock Kit 2
010	Brush Jz Kit
011	Orch Kit
012	909 808 Kit
013	Limiter Kit
014	HipHop Kit 1
015	R&B Kit
016	HiFi R&B Kit
017	Machine Kit1
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificalKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu
026	Snr/Rim Menu
027	HiHat Menu
028	Tom Menu
029	Clp&Cym&Hit
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	Scrh&Vox&Wld

PRST (Grupo predefinido)

Nº	Nombre
001	SF Std Kit
002	WD Std Kit
003	LD Std Kit
004	TY Std Kit
005	StandardKit1
006	StandardKit2
007	StandardKit3
008	Rock Kit 1
009	Rock Kit 2
010	Brush Jz Kit
011	Orch Kit
012	909 808 Kit
013	Limiter Kit
014	HipHop Kit 1
015	R&B Kit
016	HiFi R&B Kit
017	Machine Kit1
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificalKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu
026	Snr/Rim Menu
027	HiHat Menu
028	Tom Menu
029	Clp&Cym&Hit
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	Scrh&Vox&Wld

GM (Grupo GM2)

Nº	Nombre
001	GM2 STANDARD
002	GM2 ROOM
003	GM2 POWER
004	GM2 ELECTRIC
005	GM2 ANALOG
006	GM2 JAZZ
007	GM2 BRUSH
008	GM2 ORCHESTRA
009	GM2 SFX

* Los sets de percusión son comunes al grupo predefinido y al grupo de usuario.

USER (Grupo de usuario) / PRST (Grupo predefinido)

Note No.	Prst: 001 / User: 001 SF Std Kit	002 / 002 WD Std Kit	003 / 003 LD Std Kit	004 / 004 TY Std Kit	005 / 005 StandardKit1	006 / 006 StandardKit2
28	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	MaxLow Kick2	Dance Kick
29	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Rk CmpKick	Dry Kick 1
30	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Gospel Clap	Snr Roll
31	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Sweep Bass	Power Kick
32	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr2 p	Sft Snr Gst	Amb.Snr 2p
33	Power Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Power Kick	HipHop Kick2	Power Kick
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1
C2 36	SF Kick 1	WD Kick	LD Kick	TY Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2
37	SF CStk	WD CStk	LD CStk	TY CStk	Reg.Stick	Wild Stick
38	SF Snr	WD Snr	LD Snr	TY Snr	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1
39	SF Snr Gst	SF Snr Gst	Reg.Snr Gst	SF SnrGst	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst
40	SF Rim	WD Rim	LD Rim	TY Rim	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2
41	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1
43	SF L.Tom	TY L.Tom	LD L.Tom	TY L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2
45	SF M.Tom	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 1	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	SF MT Flm	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 2	Reg.M.TomFlm
C3 48	SF H.Tom	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 1	Reg.H.Tom
49	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym 2	Crash Cym1	Crash Cym1a
50	SF HT Flm	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 2	Reg.H.TomFlm
51	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride	Rock Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge	Splash Cym
54	Tamborine2	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine2	Tamborine	Tamborine
55	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Crash Cym1a	Crash Cym2a	Rock Crash 1
56	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell Low	Cowbell Hi
57	Crash Cym1b	Crash Cym1b	Crash Cym1	Crash Cym1b	Crash Cym2b	Crash Cym1b
58	Cowbell2 Lng	Cowbell2 Lng	Cowbell	Cowbell2 Lng	Cowbell Hi	Cowbell Low
59	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Ride Bell	Rock Ride 2
C4 60	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga 2H Mt	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga 2L Mt	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga 2H Slp	Conga 2H Slp	Conga Lo	Conga Hi Slp
63	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga 2H Op	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbale 4	Timbale Hi	Timbale 1	Timbale 4	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbale 3	Timbale Low	Timbale 2	Timbale 3	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo 2 Hi	Mild Agogo H	Agogo 2 Hi	Agogo 2 Hi	Agogo Bell H	Mild Agogo H
68	Agogo 2 Low	Mild Agogo L	Agogo 2 Low	Agogo 2 Low	Agogo Bell L	Mild Agogo L
69	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa 2	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Shaker 2	Maracas	Shaker 2	Shaker 1	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt
C5 72	Whistle Long	Whistle Long	Whistle	Whistle Long	Whistle Long	Whistle Long
73	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro 2 Up	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro Short
74	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long
75	Claves 2	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
76	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block2H	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block H
77	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block2L	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block L
78	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica 2 Low	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica Mute
79	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica 2 Hi	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op
82	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Castanet	DigiSpectrum
C6 84	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Bongo Hi Mt	Wind Chime
85	Wood Block2M	Wood Block M	Wood Block2M	Wood Block2M	Bongo Hi Slp	Wood Block M
86	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Bongo Lo Slp	Cajon 2
87	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	Bongo Hi Op	ConcertBD
88	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	Bongo Lo Op	R&B Kick
89	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Cajon 1	Dry Kick 2
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Cajon 2	Old Kick
91	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Cajon 3	Jazz Doos
92	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Vint Snr 2	Agogo Noise
93	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Shaker 3	Rock OHH
94	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	WD Rim	JD Anklungs
95	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Mix Kick 1	Rock OHH
C7 96	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	Mix Kick 1
97	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 3	Cajon 1
98	Mix Kick 4	Mix Clap	Mix Kick 4	TY Rim f	Mix Kick 4	Mix Kick 2
99	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Mix Kick 5	Gospel Clap
100	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Mix Clap 1	Bright Clap
101	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Wind Chime	Rock Rd Cup
102	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Tibet Cymbal	Cowbell
103	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crotale	Crash Cym 2

Lista de sets de percusión

Note No.	Prst: 007 User: 007 StandardKit3	008 008 Rock Kit 1	009 009 Rock Kit 2	010 010 Brush Jz Kit	011 011 Orch Kit	012 012 909 808 Kit
28	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick1a	Timpani Roll	TR909 Kick 2
29	Syn Swt Atk1	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick1b	ConcertBD 2	TR909 Kick 4
30	Lo-Bit Stk 1	Sft Snr Gst	LD Rim mf	Jazz Snr	R8 Shaker 1	Urbn Sn Roll
31	TR707 Kick	Dry Kick 4	Power Kick	Reg.Kick 1	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5
32	TR808 Snr 5	Snr Roll	Mix Clap 2	Soft Jz Roll	Reverse Cym	TR909 Snr 3
33	Vint Kick 1	SH32 Kick	Vint Kick	Reg.Kick 2	Snr Roll	TR909 Kick 3
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH2	Reg.PHH	Jazz Ride	TR909 PHH 2
35	Vint Kick 2	Reg.Kick 1	Rock Kick	Jazz Kick 1	Timpani Roll	TR909 Kick 6
C2 36	Old Kick 1	Reg.Kick 2	Rk CmpKick	Jazz Kick 2	ConcertBD 1	TR909 Kick 1
37	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Wild Stick	Hard Stick	Hard Stick	TR909 Rim
38	Reg.Snr 1	Reg.Snr2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1
39	Amb Clap	Reg.Snr Gst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap	TR909 Clap 1
40	TY Rim	Reg.Snr1	Reg.Snr1	Jazz Snr	Concert SD	TR909 Snr 2
41	Jazz Lo Tom1	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom1	Reg.F.Tom 1	Timpani F	TR909 Tom L
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani F#	TR909 CHH 1
43	Jazz Lo Tom2	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom2	Reg.L.Tom 1	Timpani G	TR909 Tom L
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.PHH	Reg.CHH 2	Timpani G#	TR909 PHH 1
45	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom3	Reg.M.Tom 1	Timpani A	TR909 Tom M
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani A#	TR909 OHH 2
47	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.M.Tom 1	Timpani B	TR909 Tom M
C3 48	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom 1	Timpani C	TR909 Tom H
49	Crash Cym1	Crash Cym1a	Crash Cym1	Jazz Crash	Timpani C#	TR909 Crash
50	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom 1	Timpani D	TR909 Tom H
51	Rock Rd Edge	Rock Ride 1	Ride Cymbal	Jazz Ride 1	Timpani D#	TR909 Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cym 1	Timpani E	TR909 Crash1
53	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge	Timpani f	TR909 Ride 2
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3	CR78 Tamb 1
55	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym	TR909 Crash2
56	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute	JD Sm Metal
57	Rock Crash 2	Crash Cym1b	Splash Cym	Crash Cym	Concert Cym2	TR909 Ride 3
58	TR808 Cym	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3
59	Jazz Ride	Rock Ride 2	Rock Rd Cup	Ride Bell	Crash Cym1	TR808 Kick 1
C4 60	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op	TR808 Kick 2
61	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op	TR808 Rim
62	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2
63	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	TR808 Clap 2
64	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	TR808 Snr 4
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	TR808 Tom L
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	TR808 CHH 1
67	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	TR808 Tom L
68	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	TR808 CHH 2
69	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	TR808 Tom M
70	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OHH 1
71	Noise OHH 2	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick 1	Whistle Shrt	TR808 Tom M
C5 72	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick 2	Whistle Long	TR808 Tom H
73	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Hard Stick	Guiro Short	TR808Cowbell
74	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long	TR808 Tom H
75	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves	TR606 Cym
76	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H	TR606 OHH 1
77	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom 2	Wood Block L	TR606 OHH 2
78	Noise OHH	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute	CR78 Tamb 2
79	Noise CHH	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom 2	Cuica Open	CR78 OHH 1
80	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt	Cowbell Mute
81	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom 2	Triangle Op	CR78 OHH 2
82	Cajon 1	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5
83	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap	TR808 OHH 2
C6 84	Wind Chime	Wind Chime	Dist Chord 1	Reg.H.Tom 2	Wind Chime	808 Maracas
85	SprgDrm Hit	Dist Chord 1	Dist Chord 2	Jazz Cymbal	Tibet Cymbal	TR808 Claves
86	Crotale	Dist Chord 2	Dist Chord 3	Reg.H.TomFlm	Vibraslap	Triangle Mt
87	R8 Click	Dist Chord 3	Dist Chord 4	Jazz Ride 2	Crotale	Triangle Op
88	Metro Bell	Dist Chord 4	Dist Chord 5	China Cym 2	Applause	Narrow Hit 2
89	DR202 Beep	Dist Chord 5	Dist Chord 6	Cajon 1	TubulrBel F	TR808 Cym1
90	Reverse Cym	Rock CHH 2	Rock CHH 2	Cajon 2	TubulrBel F#	MG Zap 4
91	Xylo Seq.	Cowbell 2a	Dist Chord 7	Cajon 3	TubulrBel G	Scratch 1
92	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Vint Snr 2	TubulrBel G#	MG Zap 1
93	Mobile Phone	Cowbell 2b	DistGtr Nz 2	Shaker 3	TubulrBel A	TR606 Snr 2
94	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	WD Rim f	TubulrBel A#	Synth Saw
95	Laser	Fng.EB2 Sld	JD Switch	Mix Kick 1	TubulrBel B	Digi Breath
C7 96	Siren	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	TubulrBel C	TR808 Cym2
97	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	Mix Kick 3	TubulrBel C#	TR808 Conga1
98	Old Kick 2	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 4	TubulrBel D	TR808 Conga2
99	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	Mix Kick 5	TubulrBel D#	Cajon 1
100	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	Mix Clap 1	TubulrBel E	Vint Snr 3
101	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	TubulrBel f	Door Creak
102	Short Snr1	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell1	Vint.Phone
103	Vint Snr 4	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Crotale	Church Bell2	Door Creak

Note No.	Prst: 013 User: 013 Limiter Kit	014 014 HipHop Kit 1	015 015 R&B Kit	016 016 HiFi R&B Kit	017 017 Machine Kit1	018 018 Kit-Euro:POP
28	Dance Kick 1	PlasticKick2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	TR707 Kick
29	HipHop Kick1	Group Snap	AnalogKick 6	FB Kick	TR909 Kick 4	AnalogKick 1
30	WD CStk	Snr Roll	Urbn Sn Roll	Rough Kick1a	Light Snr	Dirty Snr 6
31	R&B Kick 1	AnalogKick 3	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Mix Kick 5	FB Kick
32	Wild Stick	GoodOld Snr5	R&B ShrtSnr1	Rough Kick3	DR660 Snr	BrushRoll
33	Dance Kick 2	Dist Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Mix Kick 2	PlasticKick2
34	Hip PHH	Noise CHH	HipHop CHH	TR909 Kick 5	TR808 PHH	Reg.CHH 2
35	LD Kick	TR707 Kick	EuroHit Kick	Rough Kick1b	AnalogKick 6	Power Kick
C2 36	R&B Kick 2	Dry Kick 4	TR909 Kick 1	R&B Kick	70's Kick 1	TR909 Kick 6
37	Lo-Bit Stk 2	Jazz Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B ShrtRim1
38	Wild Stick	Dirty Snr 2	Dirty Snr 2	GoodOld Snr3	Jngl pktSnr1	TR909 Snr 3
39	Dist Clap	Old Clap	Maple Snr	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR909 Clap 1
40	DR660 Snr	Vint Snr 4a	Short Snr2	GoodOld Snr2	Jngl pktSnr2	TR909 Snr 4a
41	Reg.F.Tom p	TR909 Tom L	TR808 Tom 1	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	Sharp L.Tom2
42	Lo-Bit CHH 2	HipHop CHH 2	TR606 CHH 2	Noise CHH	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1
43	Reg.F.Tom f	Deep Tom L	Reg.F.Tom	Jazz Snr	MG Attack	Sharp L.Tom1
44	Lo-Bit CHH 4	Lo-Bit PHH	TR909 CHH 2	Hip PHH	TR808 PHH	TR909 PHH 1
45	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom 2	Lo-Bit Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
46	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
47	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	Reg.M.Tom	Vint Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
C3 48	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom 3	WD Snr	Beam HiQ	Sharp H.Tom
49	Crash Cym 1	Crash Cym1 p	Rock Crash 1	TR808 Cym 1	TR606 Cym 2a	TR909 Crash
50	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	Sharp H.Tom
51	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Splash Cym	TR606 Cym 2	Lo-Bit OHH1a	TR909 Ride
52	TR606 Cym 2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym 2	China Cymbal
53	Jazz Ride 1	China Cymbal	Concert Cym	Bright Form	Lo-Bit OHH1b	Rock Rd Edge
54	Tamborine 1	Snap	Cheap Clap	CR78 Tamb	CR78 Tamb 1	Tamborine 3
55	TR606 OHH	TR808 Conga2	Snap	SBF Hrd Ld 1	TR606 Cym 2b	Crash Cym1 p
56	Vibraslap	Vint Snr 4	Lo-Bit Snr 2	JD Sm Metal	JD Sm Metal1	Cowbell
57	Mix Kick 2	TR808Cowbell	Wood Block	TR808 Cym 2	Lo-Bit OHH1c	Rock Crash 2
58	Hip PHH	Guiro Long	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Vibraslap
59	Mix Kick 2	Guiro 2	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick4a	AnalogKick 6	TR606 Cym 2
C4 60	Rough Kick	Guiro 1	JD MetalWind	TR909 Kick4b	70's Kick 2	Bongo Lo Op
61	Dry Stick	Shaker 3	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Bongo Hi Op
62	GoodOld Snr5	Noise CHH	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Conga Hi Mt
63	R8 Clap	Cabasa 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Conga Hi Op
64	Jngl pkt Snr	Vibraslap	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Vint Snr 4	Conga Lo Op
65	TR808 Tom	Mix Kick 2	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Conga Efx
66	Noise CHH 1	Dist Snr	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Dance CHH	Shaker 3
67	TR808 Tom	Sweep Bass	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom L	Shaker 2
68	Noise CHH 2	Short Snr1	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	CR78 Beat
69	TR606 Tom L1	CR78 CHH	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom M	Cabasa Cut 1
70	Lo-Bit OHH 2	Shaker 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Cabasa Cut 2
71	TR606 Tom L2	CR78 Tamb	Philly Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	Lo-Bit PHH
C5 72	TR606 Tom H1	Noise OHH	LoFi Min Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	Scratch 7
73	Crash Cym 2	Slight Bell	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash1	Syn Low Atk2
74	TR606 Tom H2	Tibet Cymbal	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	MG Zap 7
75	Jazz Ride 2	Wind Chime	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH 1	Syn Swt Atk1
76	Splash Cym	Scratch 2	Cajon 3	Old Clap	TR909 Crash2	Syn Swt Atk4
77	Rock Rd Edge	Scratch 1	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH 2	Conga Thumb
78	Tamborine 3	Scratch 10	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb 2	Triangle 1
79	Guiro Long	Scratch 9	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Triangle 2
80	Gospel Clap	Smear Hit 2	Conga Lo Slp	R8 Shaker	JD Sm Metal2	Euro Hit 1
81	Tibet Cymbal	Lofi Min Hit	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH 3	Tao Hit
82	Wind Chime	Thin Beef	Conga Lo Op	Cabasa Down	Syn Swt Atk1	Narrow Hit 2
83	Mix Kick 1	Dist Hit	Conga Slp Op	Cabasa Cut	TR808 OHH 2	Euro Hit 2
C6 84	Mix Kick 2	Narrow Hit 2	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Wind Chime
85	Mix Kick 4	MG Attack	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	Timpani Roll
86	Vint Snr 1	MG Zap 9	Noise OHH	Slight Bell	Triangle Mt	Crotale
87	Vint Snr 2	Mix Clap 3	Shaker 3	Wind Chime	Triangle Op	R8 Click
88	Vint Snr 3	R8 Shaker	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Metro Bell
89	Vint Snr 4	Cabasa Down	CR78 Beat	Mild CanWave	Euro Hit	MC500 Beep 1
90	Noise CHH	Cabasa Cut	CR78 OHH	Cheap Clap	MG Zap 4	MC500 Beep 2
91	CR78 CHH	MaxLow Kick1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	Atmosphere
92	Noise CHH 3	MaxLow Kick2	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Agogo Noise
93	Noise OHH 2	Lo-Bit Snr 1	CR78 Tamb	DistGtr Nz 2	TR606 Snr 2	Car Slip
94	Noise OHH 1	Dance CHH	JD Vox Noise	River	Synth Saw	Group Snap
95	Heartbeat	Wild Stick	Guiro 2 Fast	Bubble	Digi Breath	Laser
C7 96	Scratch 2	MC500 Beep 1	Metro Click	Train Pass	DigiSpectrum	ConcertBD
97	Scratch 5	MC500 Beep 2	Metro Bell	LoFi Min Hit	Shaker 3	AnalogKick 3
98	Scratch 1	Gospel Clap	Wind Chime	Pink Noise	Conga 2H Slp	Old Kick
99	Scratch 4	TR606 Cym	Crotale	Agogo Noise	Cajon 1	Reg.Kick
100	Scratch 6	China Cymbal	Crash Cym1 p	SynVox Nz 1	Vint Snr 3	TR909 Snr 4b
101	Mobile Phone	Rock Crash 2	TR909 Crash	SynVox Nz 2	Door Creak 1	TR808 Snr 2
102	Sweep Bass 1	CR78 OHH	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	Vint Snr 4
103	Sweep Bass 2	Concert Cym	Rev.Lite OHH	Syn Swt Atk1	Door Creak 2	Light Snr

Lista de sets de percusión

Note No.	019 / 019 House Kit	020 / 020 Nu Technica	021 / 021 Machine Kit2	022 / 022 ArtificalKit	023 / 023 Noise Kit	024 / 024 Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick 1	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	-----
29	SH32 Kick	JD EML 5th 1	AnalogKick6a	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	-----
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn SnRoll1	-----
31	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	AnalogKick1a	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	-----
32	TR909 Snr 6	Plastic Kc3a	TR808 Snr 4	Vint Snr 3	Door Creak 1	-----
33	TR909 Kick 5	R&B Kick	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	-----
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym 2a	SynSwt Atk7a	-----
35	TR909 Kick4a	Plastic Kc3b	AnalogKick6b	AnalogKick 3	Cajon 3a	Reg.Kick p
C2 36	TR909 Kick4b	SH32 Kick 2	AnalogKick6c	TVF Trigger	Cajon 3b	Reg.Kick f
37	TR909 Rim	TR909 Snr 5	R&B ShrtRim2	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
38	TR909 Snr 4	Syn Mtl Atk2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	Door Creak2a	Rock Kick p
39	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick f
40	TR909 Snr 5	TR909 Snr 3	Lo-Bit Snr 2	TR909 Snr 3	Door Creak2b	Jazz Kick p
41	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
42	TR909 CHH 2	TR606DstCHH1	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	SynSwt Atk7b	Jazz Kick f
43	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Dry Kick 1
44	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2a	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Tight Kick
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Old Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	White Noise	Jz Dry Kick
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Dry Kick 2
C3 48	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3
49	TR909 Crash1	MG Zap 7a	Lite OHH	TR909 Crash	Syn Mtl Atk1	Power Kick
50	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	R&B Kick L
51	TR909 Ride 1	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	SynLow Atk1a	Rk CmpKick
52	TR909 Crash2	MG Zap 10	TR606 Cym 2a	White Noise1	Crotale 1	Dance Kick
53	TR909 Ride 2	HipHop CHH 2	TR909 Ride 1	CR78 Beat	Laser 1	HipHop Kick1
54	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	HipHop Kick2
55	MG Zap 4	Reg.PHH	TR606 Cym 2b	Atmosphere	Laser 2	TR909 Kick 1
56	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4a	TR808 Kick
57	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride 2	Syn Swt Atk1	Digi Loop 1	TR909 Kick 4
58	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6a	WD Kick mf
59	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick1b	Reverse Cym	SynLow Atk2a	WD Kick f
C4 60	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	SynLow Atk2b	WD Kick ff
61	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn SnRoll1	Metal Vox W1	MG Attack	LD Kick mf
62	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	LD Kick f
63	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	LD Kick ff
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise2	Syn Mtl Atk1	TY Kick mf
65	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker	White Noise3	Syn Swt AtkL	TY Kick f
66	TR909 CHH 1	JD WoodCrak1	TR909 CHH 2	TR606 Cym 2b	Syn Swt Atk7	TY Kick ff
67	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker	MG Blip	Syn Swt AtkL	SF Kick 1
68	TR808 CHH 2	JD WoodCrak2	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	SF Kick 2
69	TR909 D.TomM	DR202 Beep 1	Syn Hrd Atk1	DigiSpectrum	Syn Swt AtkM	MaxLow Kick1
70	TR909 OHH 1	JD WoodCrak3	TR909 OHH 2	Ice Crash	DigiSpectrum	MaxLow Kick2
71	TR909 D.TomM	Syn Pulse 2	SynHrd Atk1a	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Dist Kick
C5 72	TR909 D.TomH	DR202 Beep 2	SynHrd Atk1b	Thin Beef	Syn Swt AtkH	FB Kick
73	TR909 Crash3	Narrow Hit2a	TR909 Crash	LoFi Min Hit	Digi Loop 1	Rough Kick1
74	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SynHrd Atk1c	Trance Saw	Syn Swt AtkH	Rough Kick2
75	TR909 Ride 3	Narrow Hit2b	TR909 Ride 3	TB DstSqr	SynLow Atk1b	Rough Kick3
76	TR909 Crash4	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale 2	PlasticKick1
77	TR909 Ride 4	Jazz Lo Tom1	TR909 Ride 1	Conga Slp Op	Laser 3	70's Kick
78	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	AnalogKick 1
79	MG Zap 2	Jazz Lo Tom2	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser 4	PlasticKick2
80	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4b	PlasticKick3
81	MG Zap 6	Jazz Lo Tom3	MG Zap 6	Triangle Op	Crotale 3	TR909 Kick 2
82	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6b	AnalogKick 2
83	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker	Syn Low Atk2	TR909 Kick 3
C6 84	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 3
85	Conga Lo Mt	Club Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	AnalogKick 4
86	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	AnalogKick 5
87	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	AnalogKick 6
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6a	Euro Hit	AnalogKick 4	Dry Lo Tom	TR606DstKick
89	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	TR909 Kick 5
90	Timbale Low	TR606DstCHH2	Brt Strat C	TR909 Snr 2	Funk Gtr	SH32 Kick
91	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	TR707 Kick
92	Agogo Bell L	TR606 PHH 2b	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4c	TR909 Kick 6
93	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn SnRoll2	TR909 Snr 6	Urbn SnRoll2	Mix Kick 1
94	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Sweep Saw	Mix Kick 2
95	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	Mix Kick 3
C7 96	Guiro Long	Juno Sqr HD	Blow Loop	TR808 CHH 1	Monsoon	Mix Kick 4
97	Claves	TR909 Snr 6b	Shaker 2	TR808 OHH 1	Shaker 3	Mix Kick 5
98	Wood Block L	TR808 Kick	Shaker 3	TR909 CHH 2	Scream	Dry Kick 4
99	Wood Block H	JD EML 5th 2	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	Sweep Bass
100	Triangle Mt	TR707 Clap	Euro Hit	Lite CHH	Euro Hit	Vint Kick
101	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	Small Kick
102	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym 2c	ConcertBD	-----
103	Whistle	MG Zap 7b	Door Creak	China Cymbal	Timpani	-----

Note No.	Prst: 025 / User: 025 Snare Menu	026 / 026 Snr/Rim Menu	027 / 027 HiHat Menu	028 / 028 Tom Menu	029 / 029 Clp&Cym&Hit	030 / 030 FX/SFX Menu
28	-----	-----	-----	-----	-----	-----
29	-----	-----	-----	-----	-----	-----
30	-----	-----	-----	-----	-----	-----
31	-----	-----	-----	-----	-----	-----
32	-----	-----	-----	-----	-----	-----
33	-----	-----	-----	-----	-----	-----
34	-----	-----	-----	-----	-----	-----
35	Reg.Snr1 p	GoodOld Snr1	Reg.CHH 1 p	Reg.F.Tom p	Hand Clap	MG Zap 1
C2 36	Reg.Snr1mf	GoodOld Snr2	Reg.CHH 1 mf	Reg.F.Tom f	Club Clap	MG Zap 2
37	Reg.Snr1 f	GoodOld Snr3	Reg.CHH 1 f	Reg.L.Tom p	Real Clap	MG Zap 3
38	Reg.Snr1ff	GoodOld Snr4	Reg.CHH 1 ff	Reg.L.Tom f	Bright Clap	MG Zap 4
39	Reg.Snr2 p	GoodOld Snr5	Reg.CHH 2 mf	Reg.M.Tom p	R8 Clap	MG Zap 5
40	Reg.Snr2 f	GoodOld Snr6	Reg.CHH 2 f	Reg.M.Tom f	Gospel Clap	MG Zap 6
41	Reg.Snr2ff	Dirty Snr 1	Reg.CHH 2 ff	Reg.H.Tom p	Amb Clap	MG Zap 7
42	Amb.Snr1 p	Dirty Snr 2	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	TR808 Clap 1	MG Zap 8
43	Amb.Snr1 f	Dirty Snr 4	Reg.PHH f	Reg.L.TomFlm	TR808 Clap 2	MG Zap 9
44	Amb.Snr2 p	Dirty Snr 5	Reg.OHH mf	Reg.M.TomFlm	TR909 Clap 1	MG Zap 10
45	Amb.Snr2 f	Dirty Snr 6	Reg.OHH f	Reg.H.TomFlm	TR909 Clap 2	MG Zap 11
46	Piccolo Snr	Dirty Snr 7	Reg.OHH ff	Jazz Lo Tom	TR707 Clap	MG Blip
47	Maple Snr	Grit Snr 1	Rock CHH1 mf	Jazz Mid Tom	Cheap Clap	Beam HiQ
C3 48	Reg.Snr Gst	Grit Snr 2	Rock CHH1 f	Jazz Hi Tom	Mix Clap 1	MG Attack
49	Sft Snr Gst	Grit Snr 3	Rock CHH2 mf	Jazz Lo Flm	Mix Clap 2	Syn Low Atk1
50	Jazz Snr p	LoBit SnrFlm	Rock CHH2 f	Jazz Mid Flm	Mix Clap 3	Syn Low Atk2
51	Jz Brsh Slap	Lo-Bit Snr 1	Rock OHH	Jazz Hi Flm	Mix Clap 4	Syn Hrd Atk1
52	Jz Brsh Swsh	Dirty Snr 3	Lo-Bit CHH 1	Sharp Lo Tom	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
53	Swish&Turn p	Lo-Bit Snr 2	Lo-Bit CHH 2	Sharp Hi Tom	Dist Clap 2	Syn Hrd Atk3
54	Swish&Turn f	Analog Snr 1	Lo-Bit CHH 3	Dry Lo Tom	Crash Cym1 p	Syn Hrd Atk4
55	Concert SD	Tiny Snare	Lo-Bit CHH 4	TR909 Tom	Crash Cym1 f	Syn Mtl Atk1
56	Snr Roll Lp	R&B ShrtSnr1	Lo-Bit CHH 5	TR909 DstTom	Crash Cym 2	Syn Mtl Atk2
57	BrushRoll Lp	TR808 Snr 1	HipHop CHH	TR808 Tom	Rock Crash 1	Syn Swt Atk1
58	WD Snr p	TR808 Snr 2	TR909 CHH 1	TR606 Tom	Rock Crash 2	Syn Swt Atk2
59	WD Snr mf	TR808 Snr 3	TR909 CHH 2	Deep Tom	Splash Cym	Syn Swt Atk3
C4 60	WD Snr f	TR606 Snr 1	TR808 CHH 1	RR F.Tom mp	Jazz Crash	Syn Swt Atk4
61	WD Snr ff	MrchCmp Snr	TR808 CHH 2	RR F.Tom f	Ride Cymbal	Syn Swt Atk5
62	WD Rim p	Reggae Snr	TR606 CHH 1	RR F.Tom ff	Ride Bell	Syn Swt Atk6
63	WD Rim mf	DR660 Snr	TR606 CHH 2	LD L.Tom mf	Rock Rd Cup	Syn Swt Atk7
64	WD Rim f	Jngl pkt Snr	TR606 DstCHH	LD L.Tom f	Rock Rd Edge	R8 Click
65	WD Rim ff	Pocket Snr	Noise CHH	LD L.Tom ff	Jazz Ride p	MC500 Beep 1
66	LD Snr p	Flange Snr	Lite CHH	LD M.Tom mf	Jazz Ride mf	MC500 Beep 2
67	LD Snr mf	Analog Snr 2	CR78 CHH	LD M.Tom f	China Cymbal	DR202 Beep
68	LD Snr f	Analog Snr 3	Dance CHH	LD M.Tom ff	TR909 Crash	JD Switch
69	LD Snr ff	TR909 Snr 1	Lo-Bit PHH	LD H.Tom mf	TR909 Ride	Cutting Nz
70	LD Rim mf	TR909 Snr 2	Hip PHH	LD H.Tom f	Concert Cym1	Vinyl Noise
71	LD Rim f	TR909 Snr 3	TR909 PHH 1	LD H.Tom ff	Concert Cym2	Applause
C5 72	LD Rim ff	TR909 Snr 4	TR909 PHH 2	TY L.Tom mf	TR606 Cym	River
73	TY Snr p	TR909 Snr 5	TR808 PHH	TY L.Tom f	TR808 Cym	Thunder
74	TY Snr mf	TR909 Snr 6	TR606 PHH 1	TY L.Tom ff	Reverse Cym	Monsoon
75	TY Snr f	TR808 Snr 4	TR606 PHH 2	TY M.Tom mf	ClassicHseHt	Stream
76	TY Snr ff	Lite Snare	HipHop OHH	TY M.Tom f	Narrow Hit 1	Bubble
77	TY Rim p	TR808 Snr 5	TR909 OHH 1	TY M.Tom ff	Narrow Hit 2	Bird Song
78	TY Rim mf	TR808 Snr 6	TR909 OHH 2	TY H.Tom mf	Euro Hit	Dog Bark
79	TY Rim f	TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	TY H.Tom f	Dist Hit	Gallop
80	TY Rim ff	CR78 Snare	TR808 OHH 2	TY H.Tom ff	Thin Beef	Vint.Phone
81	SF Snr p	Urbn Sn Roll	TR606 OHH	SF L.Tom mf	Tao Hit	Office Phone
82	SF Snr mf	Reg.Stick	Lo-Bit OHH 1	SF L.Tom ff	Smear Hit 1	Mobile Phone
83	SF Snr f	Soft Stick	Lo-Bit OHH 2	SF M.Tom mf	Smear Hit 2	Door Creak
C6 84	SF Snr ff	Hard Stick	Lo-Bit OHH 3	SF M.Tom f	LoFi Min Hit	Door Slam
85	SF SnrGst1	Wild Stick	Lite OHH	SF M.Tom ff	Orch. Hit	Car Engine
86	SF SnrGst2	R&B ShrtRim1	CR78 OHH	SF H.Tom mf	Punch Hit	Car Slip
87	SF Rim p	R&B ShrtRim2	Noise OHH 1	SF H.Tom f	O'Skool Hit	Car Pass
88	SF Rim mf	WD CStk mf	Noise OHH 2	SF H.Tom ff	Philly Hit	Crash Seq.
89	SF Rim f	WD CStk f	-----	RR FT Flm ff	-----	Gun Shot
90	SF Rim ff	LD CStk mf	-----	SF LT Flm ff	-----	Siren
91	Light Snr ff	LD CStk f	-----	SF MT Flm f	-----	Train Pass
92	Click Snr p	TY CStk mf	-----	SF HT Flm p	-----	Airplane
93	Click Snr ff	TY CStk f	-----	SF HT Flm f	-----	Laugh
94	Jazz Snr mf	SfCrsStk p	-----	SF HT Flm ff	-----	Scream
95	Jazz Snr f	SfCrsStk f	-----	-----	-----	Punch
C7 96	Jazz Rim p	Lo-Bit Stk 1	-----	-----	-----	Heartbeat
97	Soft Jz Roll	Lo-Bit Stk 2	-----	-----	-----	Footsteps
98	-----	Dry Stick 1	-----	-----	-----	Machine Gun
99	-----	Dry Stick 2	-----	-----	-----	Laser
100	-----	Dry Stick 3	-----	-----	-----	Thunder Lp
101	-----	R8 Comp Rim	-----	-----	-----	Metro Bell
102	-----	TR909 Rim	-----	-----	-----	Metro Click
103	-----	TR808 Rim	-----	-----	-----	-----

Lista de sets de percusión

	Prst:	031	032
	User:	031	032
	Note No.	Percussion	Scrh&Vox&Wld
	28	Cowbell	-----
	29	Cowbell Mute	-----
	30	Cowbell2 Lng	-----
	31	Cowbell2 Edg	-----
	32	Cowbell3 mf	-----
	33	Cowbell3 f	-----
	34	Wood Block	-----
	35	Wood Block2H	Scratch 1
C2	36	Wood Block2L	Scratch 2
	37	Claves	Scratch 3
	38	TR808 Claves	Scratch 4
	39	Claves 2	Scratch 5
	40	CR78 Beat	Scratch 6
	41	Castanet	Scratch 7
	42	Whistle	Scratch 9
	43	Whistle Long	Scratch 10
	44	Whistle Shrt	Aah Formant
	45	Bongo Hi Mt	Eeh Formant
	46	Bongo Hi Slp	Iih Formant
	47	Bongo Lo Slp	Ooh Formant
C3	48	Bongo Hi Op	Uuh Formant
	49	Bongo Lo Op	Metal Vox W1
	50	Conga Hi Mt	Metal Vox W2
	51	Conga Lo Mt	Metal Vox W3
	52	Conga Hi Slp	JD Gamelan 1
	53	Conga Lo Slp	JD Gamelan 2
	54	Conga Hi Op	JD Gamelan 3
	55	Conga Lo Op	JD Gamelan 4
	56	Conga Slp Op	JD Gamelan 5
	57	Conga Efx	JD Gamelan 6
	58	Conga Thumb	JD Gamelan 7
	59	Conga 2H Op	JD Gamelan 8
C4	60	Conga 2H Mt	JD Gamelan 9
	61	Conga 2H Slp	JD Gamelan10
	62	Conga 2L Op	JD Gamelan11
	63	Conga 2L Mt	JD Gamelan12
	64	Timbale 1	Cajon 1
	65	Timbale 2	Cajon 2
	66	Timbale 3	Cajon 3
	67	Timbale 4	Cajon 4
	68	Cabasa Up	SprgDrm Hit
	69	Cabasa Down	Cuica
	70	Cabasa Cut	Cuica 2 Hi
	71	Cabasa2	Cuica 2 Low
C5	72	Cabasa2 Cut	-----
	73	Shaker	-----
	74	Maracas	-----
	75	808 Maracas	-----
	76	R8 Shaker	-----
	77	Guiro 1	-----
	78	Guiro 2	-----
	79	Guiro Long	-----
	80	Guiro 2 Up	-----
	81	Guiro 2 Down	-----
	82	Guiro 2 Fast	-----
	83	Vibraslap	-----
C6	84	Tamborine 1	-----
	85	Tamborine 2	-----
	86	Tamborine 3	-----
	87	Tamborine4 f	-----
	88	Tamborine4 p	-----
	89	CR78 Tamb	-----
	90	Timpani p	-----
	91	Timpani f	-----
	92	Timpani Roll	-----
	93	Timpani Lp	-----
	94	ConcertBD p	-----
	95	ConcertBD f	-----
C7	96	ConcertBD ff	-----
	97	ConcertBD Lp	-----
	98	Triangle 1Op	-----
	99	Triangle 1Mt	-----
	100	Triangle 2	-----
	101	Tibet Cymbal	-----
	102	Wind Chime	-----
	103	Crotale	-----

GM (Grupo GM2)

Note No.	001 (PC: 1) GM2 STANDARD	002 (PC: 9) GM2 ROOM	003 (PC: 17) GM2 POWER	004 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	005 (PC: 26) GM2 ANALOG	006 (PC: 33) GM2 JAZZ
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2 36	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
38	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
39	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
41	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
42	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
43	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
45	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
46	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
47	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3 48	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
50	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	-----	-----	-----	-----	-----	-----

PC: Número de Program Change Bank Select MSB es todo 120, LSB es todo 0

GM (Grupo GM2)

Note No.	007 (PC: 41) GM2 BRUSH	008 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	009 (PC: 57) GM2 SFX
27	High-Q	Close HiHat2	-----
28	Slap	Pedal HiHat2	-----
29	ScratchPush	Open HiHat2	-----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	-----
31	Sticks	Sticks	-----
32	SquareClick	SquareClick	-----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	-----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	-----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	-----
C2 36	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	-----
37	Side Stick	Side Stick	-----
38	Brush Swirl	Concert Snr	-----
39	Brush Slap1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
C3 48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
53	Ride Bell	Timpani	Screaming
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
C4 60	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder
81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	-----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	-----
87	Open Surdo	Open Surdo	-----
88	-----	Applause	-----

PC: Número de Program Change Bank Select MSB es todo 120, LSB es todo 0

Lista de formas de onda

En los números de forma de onda 0001–0027 y 0061-0087, los números de nota 91–108 se han ajustado como Damper Free (sin Damper) para reproducir de forma precisa las características de un piano acústico.

Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda
001	HM-Pno*mpA L	081	Pop P*ff A M	161	Wurly DI f A	241	Positive '8	321	Sitar Drn A
002	HM-Pno*mpA R	082	Pop P*ff B L	162	Wurly DI f B	242	Pipe Organ	322	Sitar Drn B
003	HM-Pno*mpA M	083	Pop P*ff B R	163	Wurly DI f C	243	Cathedrl Org	323	Sitar Drn C
004	HM-Pno*mpB L	084	Pop P*ff B M	164	Wurly DI ffA	244	BrtN.Gtr p A	324	E.Sitar A
005	HM-Pno*mpB R	085	Pop P*ff C L	165	Wurly DI ffB	245	BrtN.Gtr p B	325	E.Sitar B
006	HM-Pno*mpB M	086	Pop P*ff C R	166	Wurly DI ffC	246	BrtN.Gtr p C	326	E.Sitar C
007	HM-Pno*mpC L	087	Pop P*ff C M	167	Wurly mp A	247	BrtN.Gtr mfA	327	Santur A
008	HM-Pno*mpC R	088	Pop P mp A L	168	Wurly mp B	248	BrtN.Gtr mfB	328	Santur B
009	HM-Pno*mpC M	089	Pop P mp A R	169	Wurly mp C	249	BrtN.Gtr mfC	329	Santur C
010	HM-Pno*mfA L	090	Pop P mp A M	170	Wurly mf A	250	BrtN.Gtr ffA	330	Dulcimer A
011	HM-Pno*mfA R	091	Pop P mp B L	171	Wurly mf B	251	BrtN.Gtr ffB	331	Dulcimer B
012	HM-Pno*mfA M	092	Pop P mp B R	172	Wurly mf C	252	BrtN.Gtr ffC	332	Dulcimer C
013	HM-Pno*mfB L	093	Pop P mp B M	173	Wurly ff A	253	BrtN.GtrSldA	333	Shamisen A
014	HM-Pno*mfB R	094	Pop P mp C L	174	Wurly ff B	254	BrtN.GtrSldB	334	Shamisen B
015	HM-Pno*mfB M	095	Pop P mp C R	175	Wurly ff C	255	BrtN.GtrSldC	335	Shamisen C
016	HM-Pno*mfC L	096	Pop P mp C M	176	Soft SA EP A	256	Nylon Gtr1 A	336	Koto A
017	HM-Pno*mfC R	097	Pop P f A L	177	Soft SA EP B	257	Nylon Gtr1 B	337	Koto B
018	HM-Pno*mfC M	098	Pop P f A R	178	Soft SA EP C	258	Nylon Gtr1 C	338	Koto C
019	HM-Pno*f A L	099	Pop P f A M	179	Hard SA EP A	259	Nylon Gtr2 A	339	FatAc.Bs p A
020	HM-Pno*f A R	100	Pop P f B L	180	Hard SA EP B	260	Nylon Gtr2 B	340	FatAc.Bs p B
021	HM-Pno*f A M	101	Pop P f B R	181	Hard SA EP C	261	Nylon Gtr2 C	341	FatAc.Bs p C
022	HM-Pno*f B L	102	Pop P f B M	182	SA E.Piano A	262	Bright Gtr A	342	FatAc.Bs f A
023	HM-Pno*f B R	103	Pop P f C L	183	SA E.Piano B	263	Bright Gtr B	343	FatAc.Bs f B
024	HM-Pno*f B M	104	Pop P f C R	184	SA E.Piano C	264	Bright Gtr C	344	FatAc.Bs f C
025	HM-Pno*f C L	105	Pop P f C M	185	80's E.Pno 1	265	Ac.Gtr mp A	345	Ac.Bass A
026	HM-Pno*f C R	106	Pop P ff A L	186	80's E.Pno 2	266	Ac.Gtr mp B	346	Ac.Bass B
027	HM-Pno*f C M	107	Pop P ff A R	187	80's E.Pno1f	267	Ac.Gtr mp C	347	Ac.Bass C
028	HM-Pno mpA L	108	Pop P ff A M	188	80's E.Pno2f	268	Ac.Gtr mf A	348	Fng.EB1 mf A
029	HM-Pno mpA R	109	Pop P ff B L	189	Hard E.Pno	269	Ac.Gtr mf B	349	Fng.EB1 mf B
030	HM-Pno mpA M	110	Pop P ff B R	190	Celesta	270	Ac.Gtr mf C	350	Fng.EB1 mf C
031	HM-Pno mpB L	111	Pop P ff B M	191	Music Box	271	Ac.Gtr ff A	351	Fng.EB1 ff A
032	HM-Pno mpB R	112	Pop P ff C L	192	ClavDB Brt A	272	Ac.Gtr ff B	352	Fng.EB1 ff B
033	HM-Pno mpB M	113	Pop P ff C R	193	ClavDB Brt B	273	Ac.Gtr ff C	353	Fng.EB1 ff C
034	HM-Pno mpC L	114	Pop P ff C M	194	ClavDB Brt C	274	Ac.Gtr Sld A	354	Fng.EB2 mf A
035	HM-Pno mpC R	115	JD Piano A	195	Reg.Clav A	275	Ac.Gtr Sld B	355	Fng.EB2 mf B
036	HM-Pno mpC M	116	JD Piano B	196	Reg.Clav B	276	Ac.Gtr Sld C	356	Fng.EB2 mf C
037	HM-Pno mfA L	117	JD Piano C	197	Reg.Clav C	277	Ac.Gtr Hrm A	357	Fng.EB2 f A
038	HM-Pno mfA R	118	Piano Atk Nz	198	Retro Clav A	278	Ac.Gtr Hrm B	358	Fng.EB2 f B
039	HM-Pno mfA M	119	MKS Piano A	199	Retro Clav B	279	Ac.Gtr Hrm C	359	Fng.EB2 f C
040	HM-Pno mfB L	120	MKS Piano B	200	Retro Clav C	280	Jazz Gtr A	360	FngrCmp Bs A
041	HM-Pno mfB R	121	MKS Piano C	201	Tight Clav A	281	Jazz Gtr B	361	FngrCmp Bs B
042	HM-Pno mfB M	122	Vint.EP pp A	202	Tight Clav B	282	Jazz Gtr C	362	FngrCmp Bs C
043	HM-Pno mfC L	123	Vint.EP pp B	203	Tight Clav C	283	Clean Gtr A	363	Finger Bs A
044	HM-Pno mfC R	124	Vint.EP pp C	204	Hard Clav A	284	Clean Gtr B	364	Finger Bs B
045	HM-Pno mfC M	125	Vint.EP mp A	205	Hard Clav B	285	Clean Gtr C	365	Finger Bs C
046	HM-Pno f A L	126	Vint.EP mp B	206	Hard Clav C	286	Clr Mt Gtr A	366	P.Bass
047	HM-Pno f A R	127	Vint.EP mp C	207	ClvMtRs DB f	287	Clr Mt Gtr B	367	ThumbMtBs pA
048	HM-Pno f A M	128	Vint.EP f A	208	Harpsi A	288	Clr Mt Gtr C	368	ThumbMtBs pB
049	HM-Pno f B L	129	Vint.EP f B	209	Harpsi B	289	E.Gtr Ld	369	ThumbMtBs pC
050	HM-Pno f B R	130	Vint.EP f C	210	Harpsi C	290	Brt Strat A	370	Fretlss Bs A
051	HM-Pno f B M	131	Vint.EP ff A	211	JLOrg Slow L	291	Brt Strat B	371	Fretlss Bs B
052	HM-Pno f C L	132	Vint.EP ff B	212	JLOrg Slow R	292	Brt Strat C	372	Fretlss Bs C
053	HM-Pno f C R	133	Vint.EP ff C	213	JLOrg Fast L	293	FstPick70s A	373	Fretlss SftA
054	HM-Pno f C M	134	Stage EP p A	214	JLOrg Fast R	294	FstPick70s B	374	Fretlss SftB
055	HM-Pno mp L+	135	Stage EP p B	215	JD Full Draw	295	FstPick70s C	375	Fretlss SftC
056	HM-Pno mp R+	136	Stage EP p C	216	Org Basic 1	296	Funk Gtr A	376	Pick EB f A
057	HM-Pno mf L+	137	Stage EP f A	217	Org Basic 2	297	Funk Gtr B	377	Pick EB f B
058	HM-Pno mf R+	138	Stage EP f B	218	Ballad Org	298	Funk Gtr C	378	Pick EB f C
059	HM-Pno f L+	139	Stage EP f C	219	3rd Perc Org	299	Funk MtGtr A	379	Pick Bass
060	HM-Pno f R+	140	Tine EP p A	220	Perc Organ	300	Funk MtGtr B	380	Slp.E.BassA
061	Pop P*mp A L	141	Tine EP p B	221	Rock Organ A	301	Funk MtGtr C	381	Slp.E.BassB
062	Pop P*mp A R	142	Tine EP p C	222	Rock Organ B	302	Nasty Gtr	382	Slp.E.BassC
063	Pop P*mp A M	143	Tine EP mf A	223	Rock Organ C	303	Overdrive A	383	Slp.EB HO A
064	Pop P*mp B L	144	Tine EP mf B	224	RtryOrg1 A L	304	Overdrive C	384	Slp.EB HO B
065	Pop P*mp B R	145	Tine EP mf C	225	RtryOrg1 A R	305	Distortion A	385	Slp.EB HO C
066	Pop P*mp B M	146	Tine EP ff A	226	RtryOrg1 B L	306	Distortion B	386	Pul.E.BassA
067	Pop P*mp C L	147	Tine EP ff B	227	RtryOrg1 B R	307	Distortion C	387	Pul.E.BassB
068	Pop P*mp C R	148	Tine EP ff C	228	RtryOrg1 C L	308	Dist Chord A	388	Pul.E.BassC
069	Pop P*mp C M	149	Dyno EP mp A	229	RtryOrg1 C R	309	Dist Chord B	389	Pul.EB HO A
070	Pop P* f A L	150	Dyno EP mp B	230	RtryOrg2 A L	310	Dist Chord C	390	Pul.EB HO B
071	Pop P* f A R	151	Dyno EP mp C	231	RtryOrg2 A R	311	E.Gtr Harm	391	Pul.EB HO C
072	Pop P* f A M	152	Dyno EP mf A	232	RtryOrg2 B L	312	Harp A	392	Slap Bass
073	Pop P* f B L	153	Dyno EP mf B	233	RtryOrg2 B R	313	Harp B	393	Slap +Pull 1
074	Pop P* f B R	154	Dyno EP mf C	234	RtryOrg2 C L	314	Harp C	394	Slap +Pull 2
075	Pop P* f B M	155	Dyno EP ff A	235	RtryOrg2 C R	315	Banjo A	395	Slap +Pull 3
076	Pop P* f C L	156	Dyno EP ff B	236	LoFi RtryOrg	316	Banjo B	396	Jz Slap Bass
077	Pop P* f C R	157	Dyno EP ff C	237	Vint.Org 1	317	Banjo C	397	Jz Slp+Pull1
078	Pop P* f C M	158	Wurly DI p A	238	Vint.Org 2	318	Sitar A	398	Jz Slp+Pull2
079	Pop P*ff A L	159	Wurly DI p B	239	Vint.Org 3	319	Sitar B	399	Jz Slp+Pull3
080	Pop P*ff A R	160	Wurly DI p C	240	Vint.Org 4	320	Sitar C	400	Jungle Bass

Lista de formas de onda

Nº	Nombre de onda
401	Garage Bass
402	SH-101 Bs A
403	SH-101 Bs B
404	SH-101 Bs C
405	Organ Bass
406	MG Bass 1 A
407	MG Bass 1 B
408	MG Bass 1 C
409	MG Bass 2
410	MG Bass 3
411	MC Bass A
412	MC Bass B
413	MC Bass C
414	Atk Syn Bass
415	Flute A
416	Flute B
417	Flute C
418	Piccolo A
419	Piccolo B
420	Piccolo C
421	Pan Flute
422	Shakuhachi
423	JD Fl Push
424	Clarinet A
425	Clarinet B
426	Clarinet C
427	Oboe Mezzo A
428	Oboe Mezzo B
429	Oboe Mezzo C
430	Oboe Forte A
431	Oboe Forte B
432	Oboe Forte C
433	E.Horn A
434	E.Horn B
435	E.Horn C
436	Bassoon A
437	Bassoon B
438	Bassoon C
439	Recorder A
440	Recorder B
441	Recorder C
442	SopranoSax A
443	SopranoSax B
444	SopranoSax C
445	Alto Sax Vib
446	Soft Alto A
447	Soft Alto B
448	Soft Alto C
449	Wide Sax A
450	Wide Sax B
451	Wide Sax C
452	BreathySax A
453	BreathySax B
454	BreathySax C
455	TenorBreathy
456	Tenor Sax A
457	Tenor Sax B
458	Tenor Sax C
459	Bari.Sax 1 A
460	Bari.Sax 1 B
461	Bari.Sax 1 C
462	Bari.Sax 2 A
463	Bari.Sax 2 B
464	Bari.Sax 2 C
465	Musette
466	Accord 4' A
467	Accord 4' B
468	Accord 4' C
469	Accord 8' A
470	Accord 8' B
471	Accord 8' C
472	Accord PadNz
473	Harmonica A
474	Harmonica B
475	Harmonica C
476	Blues G-harp
477	Flugel A
478	Flugel B
479	Flugel C
480	Trumpet A
481	Trumpet B
482	Trumpet C
483	Wide Tp A
484	Wide Tp B
485	Wide Tp C
486	Mute Tp A
487	Mute Tp B
488	Mute Tp C
489	Trombone A
490	Trombone B
491	Trombone C
492	Tbn mf A
493	Tbn mf B
494	Tbn mf C
495	Tuba A
496	Tuba B
497	Tuba C
498	Sft F.Horn A
499	Sft F.Horn B
500	Sft F.Horn C
501	French Hrn A
502	French Hrn C
503	XP Horn A
504	XP Horn B
505	F.HornSect A
506	F.HornSect B
507	F.HornSect C
508	Tp Section A
509	Tp Section B
510	Tp Section C
511	OctBrs p A L
512	OctBrs p A R
513	OctBrs p B L
514	OctBrs p B R
515	OctBrs p C L
516	OctBrs p C R
517	OctBrs f A L
518	OctBrs f A R
519	OctBrs f B L
520	OctBrs f B R
521	OctBrs f C L
522	OctBrs f C R
523	XP Brass
524	OrchUnis A L
525	OrchUnis A R
526	OrchUnis B L
527	OrchUnis B R
528	OrchUnis C L
529	OrchUnis C R
530	Violin f A
531	Violin f B
532	Violin f C
533	Violin Vib A
534	Violin Vib B
535	Violin Vib C
536	Cello f A
537	Cello f B
538	Cello f C
539	Cello Vib A
540	Cello Vib B
541	Cello Vib C
542	Vl Sect. A L
543	Vl Sect. A R
544	Vl Sect. B L
545	Vl Sect. B R
546	Vl Sect. C L
547	Vl Sect. C R
548	Vc Sect. A L
549	Vc Sect. A R
550	Vc Sect. B L
551	Vc Sect. B R
552	Vc Sect. C L
553	Vc Sect. C R
554	Full Str A L
555	Full Str A R
556	Full Str B L
557	Full Str B R
558	Full Str C L
559	Full Str C R
560	JV Strings L
561	JV Strings R
562	JV Strings A
563	JV Strings C
564	F.Str mf A L
565	F.Str mf A R
566	F.Str mf B L
567	F.Str mf B R
568	F.Str mf C L
569	F.Str mf C R
570	F.Str mf lpL
571	F.Str mf lpR
572	F.Str ff A L
573	F.Str ff A R
574	F.Str ff B L
575	F.Str ff B R
576	F.Str ff C L
577	F.Str ff C R
578	F.Str ff lpL
579	F.Str ff lpR
580	F.StrStacA L
581	F.StrStacA R
582	F.StrStacB L
583	F.StrStacB R
584	F.StrStacC L
585	F.StrStacC R
586	ChmbrStrAtkA
587	ChmbrStrAtkB
588	ChmbrStrAtkC
589	ChmbrStrRevA
590	ChmbrStrRevB
591	ChmbrStrRevC
592	Vls Pizz A
593	Vls Pizz B
594	Vls Pizz C
595	VlsPizzRev A
596	VlsPizzRev B
597	VlsPizzRev C
598	Vcs Pizz A
599	Vcs Pizz B
600	Vcs Pizz C
601	Unison Saw A
602	Unison Saw B
603	Unison Saw C
604	Super Saw A
605	Super Saw B
606	Super Saw C
607	Trance Saw A
608	Trance Saw B
609	Trance Saw C
610	Warm Pad A
611	Warm Pad B
612	Warm Pad C
613	OB2 Pad 1 A
614	OB2 Pad 1 B
615	OB2 Pad 1 C
616	OB2 Pad 2 A
617	OB2 Pad 2 B
618	OB2 Pad 2 C
619	D-50 HeavenA
620	D-50 HeavenB
621	D-50 HeavenC
622	SBF Vox A
623	SBF Vox B
624	SBF Vox C
625	Syn Vox 1 A
626	Syn Vox 1 B
627	Syn Vox 1 C
628	Syn Vox 2 A
629	Syn Vox 2 B
630	Syn Vox 2 C
631	Female Ahs A
632	Female Ahs B
633	Female Ahs C
634	Female Oos A
635	Female Oos B
636	Female Oos C
637	Male Aahs A
638	Male Aahs B
639	Male Aahs C
640	Jazz Doos A
641	Jazz Doos B
642	Jazz Doos C
643	Jz Doos Lp A
644	Jz Doos Lp B
645	Jz Doos Lp C
646	Gospel Hum A
647	Gospel Hum B
648	Gospel Hum C
649	Soprano Vox
650	Kalimba
651	JD Klmba Atk
652	JD Wood Crak
653	JD Gamelan 1
654	JD Gamelan 2
655	JD Log Drum
656	JD Xylo
657	Marimba
658	Vibraphone
659	Glocken
660	Steel Drums
661	D-50 Bell A
662	D-50 Bell B
663	D-50 Bell C
664	D-50 Bell Lp
665	Agogo Bell
666	Agogo 2 Hi
667	Agogo 2 Low
668	Finger Bell
669	JD Cowbell
670	Tubular Bell
671	Church Bell
672	Mild CanWave
673	JD Crystal
674	Bell Organ
675	Old DigiBell
676	JD Bell Wave
677	TinyBellWave
678	Vib Wave
679	JD Brt Digi
680	Bagpipe
681	Digital Vox
682	JD WallyWave
683	JD Brusky Lp
684	Bright Form
685	JD Nasty
686	JD Spark Vox
687	JD Cutters
688	SBF Hrd Ld
689	JD EML 5th
690	Juno Saw HD
691	TB303 Saw HD
692	Custm Saw HD
693	MG Saw HD
694	DigitalSawHD
695	P5 Saw HD
696	Calc.Saw
697	Calc.Saw inv
698	Synth Saw
699	JD Syn Saw
700	JD Fat Saw
701	JP-8 Saw
702	D-50 Saw
703	SH-1000 Saw
704	SH-2 Saw
705	LA-Saw
706	Air Wave
707	GR-300 Saw 1
708	GR-300 Saw 2
709	TB Dst Saw A
710	TB Dst Saw B
711	TB Dst Saw C
712	Juno Sqr HD
713	P5 Sqr HD
714	Fat Square
715	JP-8 Square
716	SH-2 Square
717	TB303 Sqr HD
718	LA-Square
719	TB DstSqr 1A
720	TB DstSqr 1B
721	TB DstSqr 1C
722	Dist SquareA
723	Dist SquareB
724	Dist SquareC
725	Juno Pls HD
726	JP8 Pls 10HD
727	JP8 Pls 15HD
728	JP8 Pls 25HD
729	JP8 Pls 30HD
730	JP8 Pls 40HD
731	JP8 Pls 45HD
732	Syn Pulse 1
733	Syn Pulse 2
734	SH-1000 Puls
735	700 Triangle
736	Syn Triangle
737	JD Triangle
738	VS-Triangle
739	Mild Form
740	VS-Ramp
741	Sync Sweep
742	Sine
743	JD Fine Wine
744	Digi Loop
745	JD MetalWind
746	Atmosphere
747	DigiSpectrum
748	JD Vox Noise
749	SynVox Noise
750	Shaku Noise
751	Digi Breath
752	Agogo Noise
753	Vinyl Noise
754	White Noise
755	Pink Noise
756	Aah Formant
757	Eeh Formant
758	Iih Formant
759	Ooh Formant
760	Uuh Formant
761	Metal Vox W1
762	Metal Vox L1
763	Metal Vox W2
764	Metal Vox L2
765	Metal Vox W3
766	Metal Vox L3
767	JD Rattles
768	Xylo Seq.
769	JD Anklungs
770	JD Shami
771	SynBassClick
772	JD EP Atk
773	Key On Click
774	Org Click 1
775	Org Click 2
776	Org Click 3
777	Org Click 4
778	Org Click 5
779	JD Sm Metal
780	Ice Crash
781	JD Switch
782	JD Tuba Slap
783	JD Plink
784	JD Plunk
785	TVF Trigger
786	Hi Q
787	Slap
788	Stick
789	Click
790	Cutting Nz
791	Ac.Bass Body
792	Flute Pad Nz
793	Applause
794	River
795	Thunder
796	Monsoon
797	Stream
798	Bubble
799	Bird Song
800	Dog Bark

Nº	Nombre de onda
801	Gallop
802	Vint.Phone
803	Office Phone
804	Mobile Phone
805	Door Creak
806	Door Slam
807	Car Engine
808	Car Slip
809	Car Pass
810	Crash Seq.
811	Gun Shot
812	Siren
813	Train Pass
814	Airplane
815	Helicopter
816	Space Voyage
817	Blow Loop
818	Laugh
819	Scream
820	Punch
821	Heartbeat
822	Footsteps
823	Machine Gun
824	Laser
825	Thunder Lp
826	Ac.Bass Nz
827	E.Bass Nz 1
828	E.Bass Nz 2
829	E.Bass Slide
830	Fng.EB2 Sld
831	DistGtr Nz 1
832	DistGtr Nz 2
833	DistGtr Nz 3
834	Gtr Fret Nz1
835	Gtr Fret Nz2
836	ClassicHseHt
837	Narrow Hit 1
838	Narrow Hit 2
839	Euro Hit
840	Dist Hit
841	Thin Beef
842	Tao Hit
843	Smear Hit 1
844	Smear Hit 2
845	LoFi Min Hit
846	Orch. Hit
847	Punch Hit
848	O'Skool Hit
849	Philly Hit
850	Scratch 1
851	Scratch 2
852	Scratch 3
853	Scratch 4
854	Scratch 5
855	Scratch 6
856	Scratch 7
857	Scratch 9
858	Scratch 10
859	Scratch Push
860	Scratch Pull
861	MG Zap 1
862	MG Zap 2
863	MG Zap 3
864	MG Zap 4
865	MG Zap 5
866	MG Zap 6
867	MG Zap 7
868	MG Zap 8
869	MG Zap 9
870	MG Zap 10
871	MG Zap 11
872	MG Blip
873	Beam HiQ
874	MG Attack
875	Syn Low Atk1
876	Syn Low Atk2
877	Syn Hrd Atk1
878	Syn Hrd Atk2
879	Syn Hrd Atk3
880	Syn Hrd Atk4
881	Syn Mtl Atk1
882	Syn Mtl Atk2
883	Syn Swt Atk1
884	Syn Swt Atk2
885	Syn Swt Atk3
886	Syn Swt Atk4
887	Syn Swt Atk5
888	Syn Swt Atk6
889	Syn Swt Atk7
890	WD Kick mf L
891	WD Kick mf R
892	WD Kick f L
893	WD Kick f R
894	WD Kick ff L
895	WD Kick ff R
896	LD Kick mf L
897	LD Kick mf R
898	LD Kick f L
899	LD Kick f R
900	LD Kick ff L
901	LD Kick ff R
902	TY Kick mf L
903	TY Kick mf R
904	TY Kick f L
905	TY Kick f R
906	TY Kick ff L
907	TY Kick ff R
908	SF Kick 1 L
909	SF Kick 1 R
910	SF Kick 2 L
911	SF Kick 2 R
912	Reg.Kick p L
913	Reg.Kick p R
914	Reg.Kick f L
915	Reg.Kick f R
916	Reg.Kick ffL
917	Reg.Kick ffR
918	Rock Kick p
919	Rock Kick f
920	Jazz Kick p
921	Jazz Kick mf
922	Jazz Kick f
923	Dry Kick 1
924	Tight Kick
925	Old Kick
926	Jz Dry Kick
927	Dry Kick 2
928	Dry Kick 3
929	Power Kick
930	R&B Kick L
931	R&B Kick R
932	Rk CmpKick L
933	Rk CmpKick R
934	MaxLow Kick1
935	MaxLow Kick2
936	Dist Kick
937	FB Kick
938	Rough Kick1
939	Rough Kick2
940	Rough Kick3
941	PlasticKick1
942	70's Kick
943	Dance Kick
944	HipHop Kick1
945	HipHop Kick2
946	AnalogKick 1
947	PlasticKick2
948	PlasticKick3
949	TR909 Kick 1
950	TR909 Kick 2
951	AnalogKick 2
952	TR909 Kick 3
953	AnalogKick 3
954	AnalogKick 4
955	AnalogKick 5
956	AnalogKick 6
957	TR606DstKick
958	TR808 Kick
959	TR909 Kick 4
960	TR909 Kick 5
961	SH32 Kick
962	TR707 Kick
963	TR909 Kick 6
964	Mix Kick 1 L
965	Mix Kick 1 R
966	Mix Kick 2 L
967	Mix Kick 2 R
968	Mix Kick 3
969	Mix Kick 4
970	Mix Kick 5
971	Dry Kick 4
972	Small Kick
973	Vint Kick
974	Sweep Bass
975	WD Snr p L
976	WD Snr p R
977	WD Snr mf L
978	WD Snr mf R
979	WD Snr f L
980	WD Snr f R
981	WD Snr ff L
982	WD Snr ff R
983	WD Rim p L
984	WD Rim p R
985	WD Rim mf L
986	WD Rim mf R
987	WD Rim f L
988	WD Rim f R
989	WD Rim ff L
990	WD Rim ff R
991	LD Snr p L
992	LD Snr p R
993	LD Snr mf L
994	LD Snr mf R
995	LD Snr f L
996	LD Snr f R
997	LD Snr ff L
998	LD Snr ff R
999	LD Rim mf L
1000	LD Rim mf R
1001	LD Rim f L
1002	LD Rim f R
1003	LD Rim ff L
1004	LD Rim ff R
1005	TY Snr p L
1006	TY Snr p R
1007	TY Snr mf L
1008	TY Snr mf R
1009	TY Snr f L
1010	TY Snr f R
1011	TY Snr ff L
1012	TY Snr ff R
1013	TY Rim p L
1014	TY Rim p R
1015	TY Rim mf L
1016	TY Rim mf R
1017	TY Rim f L
1018	TY Rim f R
1019	TY Rim ff L
1020	TY Rim ff R
1021	SF Snr p L
1022	SF Snr p R
1023	SF Snr mf L
1024	SF Snr mf R
1025	SF Snr f L
1026	SF Snr f R
1027	SF Snr ff L
1028	SF Snr ff R
1029	SF Rim p L
1030	SF Rim p R
1031	SF Rim mf L
1032	SF Rim mf R
1033	SF Rim f L
1034	SF Rim f R
1035	SF Rim ff L
1036	SF Rim ff R
1037	Reg.Snr1 p L
1038	Reg.Snr1 p R
1039	Reg.Snr1mf L
1040	Reg.Snr1mf R
1041	Reg.Snr1 f L
1042	Reg.Snr1 f R
1043	Reg.Snr1ff L
1044	Reg.Snr1ff R
1045	Reg.Snr2 p L
1046	Reg.Snr2 p R
1047	Reg.Snr2 f L
1048	Reg.Snr2 f R
1049	Reg.Snr2ff L
1050	Reg.Snr2ff R
1051	Amb.Snr1 p L
1052	Amb.Snr1 p R
1053	Amb.Snr1 f L
1054	Amb.Snr1 f R
1055	Amb.Snr2 p L
1056	Amb.Snr2 p R
1057	Amb.Snr2 f L
1058	Amb.Snr2 f R
1059	Piccolo Snr
1060	Maple Snr
1061	Light Snr ff
1062	Click Snr p
1063	Click Snr ff
1064	SF SnrGst1 L
1065	SF SnrGst1 R
1066	SF SnrGst2 L
1067	SF SnrGst2 R
1068	Reg.SnrGst L
1069	Reg.SnrGst R
1070	Sft Snr Gst
1071	Jazz Snr p
1072	Jazz Snr mf
1073	Jazz Snr f
1074	Jazz Rim p
1075	Jz Brsh Slap
1076	Jz Brsh Swsh
1077	Swish&Turn p
1078	Swish&Turn f
1079	Snr Roll Lp
1080	BrushRoll Lp
1081	Soft Jz Roll
1082	Concert SD
1083	GoodOld Snr1
1084	GoodOld Snr2
1085	GoodOld Snr3
1086	GoodOld Snr4
1087	GoodOld Snr5
1088	GoodOld Snr6
1089	Dirty Snr 1
1090	Dirty Snr 2
1091	Dirty Snr 3
1092	Dirty Snr 4
1093	Dirty Snr 5
1094	Dirty Snr 6
1095	Dirty Snr 7
1096	Grit Snr 1
1097	Grit Snr 2
1098	Grit Snr 3
1099	LoBit SnrFlm
1100	Lo-Bit Snr 1
1101	Lo-Bit Snr 2
1102	MrchCmp Snr
1103	Reggae Snr
1104	DR660 Snr
1105	Jngl pkt Snr
1106	Pocket Snr
1107	Flange Snr
1108	Analog Snr 1
1109	Analog Snr 2
1110	Analog Snr 3
1111	Tiny Snare
1112	R&B ShrtSnr1
1113	TR909 Snr 1
1114	TR909 Snr 2
1115	TR909 Snr 3
1116	TR909 Snr 4
1117	TR909 Snr 5
1118	TR909 Snr 6
1119	TR808 Snr 1
1120	TR808 Snr 2
1121	TR808 Snr 3
1122	TR808 Snr 4
1123	Lite Snare
1124	TR808 Snr 5
1125	TR808 Snr 6
1126	TR606 Snr 1
1127	TR606 Snr 2
1128	CR78 Snare
1129	Urbn Sn Roll
1130	Vint Snr 1
1131	Vint Snr 2
1132	Vint Snr 3
1133	Vint Snr 4
1134	Dist Snr
1135	Short Snr1
1136	Short Snr2
1137	WD CStk mf L
1138	WD CStk mf R
1139	WD CStk f L
1140	WD CStk f R
1141	LD CStk mf L
1142	LD CStk mf R
1143	LD CStk f L
1144	LD CStk f R
1145	TY CStk mf L
1146	TY CStk mf R
1147	TY CStk f L
1148	TY CStk f R
1149	SF CStk p L
1150	SF CStk p R
1151	SF CStk f L
1152	SF CStk f R
1153	Reg.Stick L
1154	Reg.Stick R
1155	Soft Stick
1156	Hard Stick
1157	Wild Stick
1158	Lo-Bit Stk 1
1159	Lo-Bit Stk 2
1160	Dry Stick 1
1161	Dry Stick 2
1162	Dry Stick 3
1163	R8 Comp Rim
1164	R&B ShrtRim1
1165	R&B ShrtRim2
1166	TR909 Rim
1167	TR808 Rim
1168	LD L.Tom mf
1169	LD L.Tom f
1170	LD L.Tom ff
1171	LD M.Tom mf
1172	LD M.Tom f
1173	LD M.Tom ff
1174	LD H.Tom mf
1175	LD H.Tom f
1176	LD H.Tom ff
1177	TY L.Tom mf
1178	TY L.Tom f
1179	TY L.Tom ff
1180	TY M.Tom mf
1181	TY M.Tom f
1182	TY M.Tom ff
1183	TY H.Tom mf
1184	TY H.Tom f
1185	TY H.Tom ff
1186	RR F.Tom mp
1187	RR F.Tom f
1188	RR F.Tom ff
1189	SF L.Tom mf
1190	SF L.Tom ff
1191	SF M.Tom mf
1192	SF M.Tom f
1193	SF M.Tom ff
1194	SF H.Tom mf
1195	SF H.Tom f
1196	SF H.Tom ff
1197	RR FT Flm ff
1198	SF LT Flm ff
1199	SF MT Flm f
1200	SF HT Flm p

Lista de formas de onda

Nº	Nombre de onda
1201	SF HT Flm f
1202	SF HT Flm ff
1203	Reg.F.Tom p
1204	Reg.F.Tom f
1205	Reg.L.Tom p
1206	Reg.L.Tom f
1207	Reg.M.Tom p
1208	Reg.M.Tom f
1209	Reg.H.Tom p
1210	Reg.H.Tom f
1211	Reg.L.TomFlm
1212	Reg.M.TomFlm
1213	Reg.H.TomFlm
1214	Jazz Lo Tom
1215	Jazz Mid Tom
1216	Jazz Hi Tom
1217	Jazz Lo Flm
1218	Jazz Mid Flm
1219	Jazz Hi Flm
1220	Sharp Lo Tom
1221	Sharp Hi Tom
1222	Dry Lo Tom
1223	TR909 Tom
1224	TR909 DstTom
1225	TR808 Tom
1226	TR606 Tom
1227	Deep Tom
1228	Reg.CHH 1 p
1229	Reg.CHH 1 mf
1230	Reg.CHH 1 f
1231	Reg.CHH 1 ff
1232	Reg.CHH 2 mf
1233	Reg.CHH 2 f
1234	Reg.CHH 2 ff
1235	Reg.PHH mf
1236	Reg.PHH f
1237	Reg.OHH mf
1238	Reg.OHH f
1239	Reg.OHH ff
1240	Rock CHH1 mf
1241	Rock CHH1 f
1242	Rock CHH2 mf
1243	Rock CHH2 f
1244	Rock OHH
1245	Lo-Bit CHH 1
1246	Lo-Bit CHH 2
1247	Lo-Bit CHH 3
1248	Lo-Bit CHH 4
1249	Lo-Bit CHH 5
1250	HipHop CHH
1251	TR909 CHH 1
1252	TR909 CHH 2
1253	TR808 CHH 1
1254	TR808 CHH 2
1255	TR606 CHH 1
1256	TR606 CHH 2
1257	TR606 DstCHH
1258	Lite CHH
1259	CR78 CHH
1260	Dance CHH
1261	Noise CHH
1262	Hip PHH
1263	TR909 PHH 1
1264	TR909 PHH 2
1265	TR808 PHH
1266	TR606 PHH 1
1267	TR606 PHH 2
1268	Lo-Bit PHH
1269	Lo-Bit OHH 1
1270	Lo-Bit OHH 2
1271	Lo-Bit OHH 3
1272	HipHop OHH
1273	TR909 OHH 1
1274	TR909 OHH 2
1275	TR808 OHH 1
1276	TR808 OHH 2
1277	TR606 OHH
1278	Lite OHH
1279	CR78 OHH
1280	Noise OHH

Nº	Nombre de onda
1281	Noise OHH 2
1282	Crash Cym1 p
1283	Crash Cym1 f
1284	Crash Cym 2
1285	Rock Crash 1
1286	Rock Crash 2
1287	Splash Cym
1288	Jazz Crash
1289	TR909 Crash
1290	TR909 Crash2
1291	TR808 Cym
1292	TR606 Cym 2
1293	Ride Cymbal
1294	Ride Bell
1295	Rock Rd Cup
1296	Rock Rd Edge
1297	Jazz Ride p
1298	Jazz Ride mf
1299	TR909 Ride
1300	China Cymbal
1301	Concert Cym
1302	Concert Cym2
1303	Hand Clap
1304	Club Clap
1305	Real Clap
1306	Bright Clap
1307	R8 Clap
1308	Gospel Clap
1309	Amb Clap
1310	Hip Clap
1311	Funk Clap
1312	Claptail
1313	TR808 Clap 1
1314	Disc Clap
1315	Dist Clap
1316	Dist Clap 2
1317	Old Clap
1318	TR909 Clap 1
1319	TR909 Clap 2
1320	TR808 Clap 2
1321	TR707 Clap
1322	Cheap Clap
1323	Mix Clap 1 L
1324	Mix Clap 1 R
1325	Mix Clap 2 L
1326	Mix Clap 2 R
1327	Mix Clap 3
1328	Mix Clap 4
1329	Finger Snap
1330	Club FinSnap
1331	Snap
1332	Group Snap
1333	Cowbell
1334	Cowbell Mute
1335	Cowbell2 Lng
1336	Cowbell2 Edg
1337	Cowbell3 mf
1338	Cowbell3 f
1339	TR808Cowbell
1340	Wood Block
1341	Wood Block2H
1342	Wood Block2L
1343	Claves
1344	Claves 2
1345	TR808 Claves
1346	CR78 Beat
1347	Castanet
1348	Whistle
1349	Whistle Long
1350	Whistle Shrt
1351	Bongo Hi Mt
1352	Bongo Hi Slp
1353	Bongo Hi Op
1354	Bongo Lo Op
1355	Bongo Lo Slp
1356	Conga Hi Mt
1357	Conga Lo Mt
1358	Conga Hi Slp
1359	Conga Lo Slp
1360	Conga Hi Op

Nº	Nombre de onda
1361	Conga Lo Op
1362	Conga Slp Op
1363	Conga Efx
1364	Conga Thumb
1365	Conga 2H Op
1366	Conga 2H Mt
1367	Conga 2H Slp
1368	Conga 2L Op
1369	Conga 2L Mt
1370	TR808 Conga1
1371	TR808 Conga2
1372	Timbale 1
1373	Timbale 2
1374	Timbale 3
1375	Timbale 4
1376	Cabasa Up
1377	Cabasa Down
1378	Cabasa Cut
1379	Cabasa 2
1380	Cabasa 2 Cut
1381	Maracas
1382	808 Maracas
1383	R8 Shaker
1384	Shaker 1
1385	Shaker 2
1386	Shaker 3
1387	Guiro 1
1388	Guiro 2
1389	Guiro Long
1390	Guiro 2 Up
1391	Guiro 2 Down
1392	Guiro 2 Fast
1393	Vibraslap
1394	Tamborine 1
1395	Tamborine 2
1396	Tamborine 3
1397	Tamborine4 p
1398	Tamborine4 f
1399	CR78 Tamb
1400	Cajon 1
1401	Cajon 2
1402	Cajon 3
1403	Cajon 4
1404	SprgDrm Hit
1405	Cuica
1406	Cuica 2 Hi
1407	Cuica 2 Low
1408	Timpani p
1409	Timpani f
1410	Timpani Roll
1411	Timpani Lp
1412	ConcertBD p
1413	ConcertBD f
1414	ConcertBD ff
1415	ConcertBD Lp
1416	Triangle 1
1417	Triangle 2
1418	Tibet Cymbal
1419	Slight Bell
1420	Wind Chime
1421	Crotale
1422	R8 Click
1423	Metro Bell
1424	Metro Click
1425	MC500 Beep 1
1426	MC500 Beep 2
1427	DR202 Beep
1428	Low Square
1429	Low Sine
1430	DC
1431	Reverse Cym

Lista de estilos de arpegio

PRST (Grupo predefinido)
USER(Grupo de usuario)

* Los estilos de arpegio son comunes al grupo predefinido y al grupo de usuario.

Nº	Nombre
001	Basic 1 (A)
002	Basic 2 (A)
003	Basic 3 (A)
004	Basic 4 (A)
005	Basic 5 (A)
006	Basic 6 (A)
007	Seq Ptn 1 (2)
008	Seq Ptn 2 (2)
009	Seq Ptn 3 (2)
010	Seq Ptn 4 (2)
011	Seq Ptn 5 (2)
012	Seq Ptn 6 (3)
013	Seq Ptn 7 (3)
014	Seq Ptn 8 (3)
015	Seq Ptn 9 (3)
016	Seq Ptn 10 (3)
017	Seq Ptn 11 (3)
018	Seq Ptn 12 (3)
019	Seq Ptn 13 (3)
020	Seq Ptn 14 (3)
021	Seq Ptn 15 (3)
022	Seq Ptn 16 (3)
023	Seq Ptn 17 (3)
024	Seq Ptn 18 (4)
025	Seq Ptn 19 (4)
026	Seq Ptn 20 (4)
027	Seq Ptn 21 (4)
028	Seq Ptn 22 (4)
029	Seq Ptn 23 (4)
030	Seq Ptn 24 (4)
031	Seq Ptn 25 (4)
032	Seq Ptn 26 (4)
033	Seq Ptn 27 (4)
034	Seq Ptn 28 (4)
035	Seq Ptn 29 (4)
036	Seq Ptn 30 (5)
037	Seq Ptn 31 (5)
038	Seq Ptn 32 (6)
039	Seq Ptn 33 (P)
040	Seq Ptn 34 (P)
041	Seq Ptn 35 (P)
042	Seq Ptn 36 (P)
043	Seq Ptn 37 (P)
044	Seq Ptn 38 (P)
045	Seq Ptn 39 (P)
046	Seq Ptn 40 (P)
047	Seq Ptn 41 (P)
048	Seq Ptn 42 (P)
049	Seq Ptn 43 (P)
050	Seq Ptn 44 (P)
051	Seq Ptn 45 (P)
052	Seq Ptn 46 (P)
053	Seq Ptn 47 (P)
054	Seq Ptn 48 (P)
055	Seq Ptn 49 (P)
056	Seq Ptn 50 (P)
057	Seq Ptn 51 (P)
058	Seq Ptn 52 (P)
059	Seq Ptn 53 (P)
060	Seq Ptn 54 (P)

Nº	Nombre
061	Seq Ptn 55 (P)
062	Seq Ptn 56 (P)
063	Seq Ptn 57 (P)
064	Seq Ptn 58 (P)
065	Seq Ptn 59 (P)
066	Seq Ptn 60 (P)
067	Bassline 1 (1)
068	Bassline 2 (1)
069	Bassline 3 (1)
070	Bassline 4 (1)
071	Bassline 5 (1)
072	Bassline 6 (1)
073	Bassline 7 (1)
074	Bassline 8 (1)
075	Bassline 9 (1)
076	Bassline 10 (2)
077	Bassline 11 (2)
078	Bassline 12 (2)
079	Bassline 13 (2)
080	Bassline 14 (2)
081	Bassline 15 (2)
082	Bassline 16 (3)
083	Bassline 17 (3)
084	Bassline 18 (3)
085	Bassline 19 (3)
086	Bassline 20 (3)
087	Bassline 21 (3)
088	Bassline 22 (P)
089	Bassline 23 (P)
090	Bassline 24 (P)
091	Bassline 25 (P)
092	Bassline 26 (P)
093	Bassline 27 (P)
094	Bassline 28 (P)
095	Bassline 29 (P)
096	Bassline 30 (P)
097	Bassline 31 (P)
098	Bassline 32 (P)
099	Bassline 33 (P)
100	Bassline 34 (P)
101	Bassline 35 (P)
102	Bassline 36 (P)
103	Bassline 37 (P)
104	Bassline 38 (P)
105	Bassline 39 (P)
106	Bassline 40 (P)
107	Bassline 41 (P)
108	Sliced 1 (A)
109	Sliced 2 (A)
110	Sliced 3 (A)
111	Sliced 4 (A)
112	Sliced 5 (A)
113	Sliced 6 (A)
114	Sliced 7 (A)
115	Sliced 8 (A)
116	Sliced 9 (A)
117	Sliced 10 (A)
118	Gtr Arp 1 (4)
119	Gtr Arp 2 (5)
120	Gtr Arp 3 (6)

Nº	Nombre
121	Gtr Backing 1(A)
122	Gtr Backing 2 (A)
123	Key Bckng1 (A)
124	Key Bckng2 (A)
125	Key Bckng3 (1-3)
126	1/1 Note Trg (1)
127	1/2 Note Trg (1)
128	1/4 Note Trg (1)

Número recomendado de notas a pulsar

(1) – (6): De una a seis notas

(1-3): Una nota de bajo + acorde de tres notas

(A): De la forma deseada

(P): Una nota, con Motif (p.62) ajustado a "Phrase"

Lista de grupos de percusión

PRST (Grupo predefinido)
USER(Grupo de usuario)

* Los grupos de percusión son comunes al grupo predefinido y al grupo de usuario.

Nº	Nombre	Set de percusión recomendado	
001	Pop 1	PRST001	SF Std Kit
002	Pop 2	PRST002	WD Std Kit
003	Pop 3	PRST005	StandardKit1
004	Pop 4	PRST006	StandardKit2
005	Pop 5	PRST003	LD Std Kit
006	Pop 6	PRST005	StandardKit1
007	Pop 7	PRST006	StandardKit2
008	Pop 8	PRST004	TY Std Kit
009	Pop 9	PRST006	StandardKit2
010	Rock1	PRST008	Rock Kit 1
011	Rock2	PRST005	StandardKit1
012	Funk	PRST004	TY Std Kit
013	Fusion	PRST001	SF Std Kit
014	Jazz	PRST010	Brush Jz Kit
015	Bossa	PRST003	LD Std Kit
016	HipHop	PRST017	Machine Kit1
017	R&B	PRST016	HiFi R&B Kit
018	Reggae	PRST018	Kit-Euro:POP
019	Trance 1	PRST021	Machine Kit2
020	Trance 2	PRST018	Kit-Euro:POP
021	Techno	PRST022	ArtificalKit
022	House 1	PRST019	House Kit
023	House 2	PRST018	Kit-Euro:POP
024	Drum'n Bs	PRST007	StandardKit3
025	Disco	PRST007	StandardKit3
026	NuTeknica	PRST020	Nu Technica

Lista de patrones de percusión

PRST (Grupo predefinido)
USER(Grupo de usuario)

* Los patrones de percusión son comunes al grupo predefinido y al grupo de usuario.

* El tempo recomendado se muestra entre paréntesis ( )

Nº	Nombre	Set de percusión recomendado	Nº	Nombre	Set de percusión recomendado	Nº	Nombre	Set de percusión recomendado
001	Pop 1-1 (120)	PRST:001 SF Std Kit	057	Pop 8-1 (130)	PRST:004 TY Std Kit	113	Bossa 1 (160)	PRST:003 LD Std Kit
002	Pop 1-2 (120)		058	Pop 8-2 (130)		114	Bossa 2 (160)	
003	Pop 1-3 (120)		059	Pop 8-3 (130)		115	Bossa 3 (160)	
004	Pop 1-4 (120)		060	Pop 8-4 (130)		116	Bossa 4 (160)	
005	Pop 1-5 (120)		061	Pop 8-5 (130)		117	Bossa 5 (160)	
006	Pop 1-6 (120)		062	Pop 8-6 (130)		118	Bossa 6 (160)	
007	Pop 1-7 (120)		063	Pop 8-7 (130)		119	Bossa 7 (160)	
008	Pop 1-8 (120)		064	Pop 8-8 (130)		120	Bossa 8 (160)	
009	Pop 2-1 (120)	PRST:002 WD Std Kit1	065	Pop 9-1 (125)	PRST:006 StandardKit2	121	HipHop 1-A (100)	PRST:012 909 808 Kit
010	Pop 2-2 (120)		066	Pop 9-2 (125)		122	HipHop 1-B (105)	
011	Pop 2-3 (120)		067	Pop 9-3 (125)		123	HipHop 1-C (100)	
012	Pop 2-4 (120)		068	Pop 9-4 (125)		124	HipHop 1-D (095)	
013	Pop 2-5 (120)		069	Pop 9-5 (125)		125	HipHop 1-E (092)	
014	Pop 2-6 (120)		070	Pop 9-6 (125)		126	HipHop 1-F (092)	
015	Pop 2-7 (120)		071	Pop 9-7 (125)		127	HipHop 1-G (100)	
016	Pop 2-8 (120)		072	Pop 9-8 (125)		128	HipHop 1-H (097)	
017	Pop 3-1 (150)	PRST:005 StandardKit1	073	Rock 1-1 (120)	PRST:008 Rock Kit 1	129	HipHop 2-A (095)	PRST:017 Machine Kit1
018	Pop 3-2 (150)		074	Rock 1-2 (120)		130	HipHop 2-B (095)	
019	Pop 3-3 (150)		075	Rock 1-3 (120)		131	HipHop 2-C (095)	
020	Pop 3-4 (150)		076	Rock 1-4 (120)		132	HipHop 2-D (095)	
021	Pop 3-5 (150)		077	Rock 1-5 (120)		133	HipHop 2-E (095)	
022	Pop 3-6 (150)		078	Rock 1-6 (120)		134	HipHop 2-F (095)	
023	Pop 3-7 (150)		079	Rock 1-7 (120)		135	HipHop 2-G (095)	
024	Pop 3-8 (150)		080	Rock 1-8 (120)		136	HipHop 2-H (095)	
025	Pop 4-1 (120)	PRST:006 StandardKit2	081	Rock 2-1 (114)	PRST:005 StandardKit1	137	R&B 1-A (100)	PRST:017 Machine Kit1
026	Pop 4-2 (120)		082	Rock 2-2 (114)		138	R&B 1-B (100)	
027	Pop 4-3 (120)		083	Rock 2-3 (114)		139	R&B 1-C (100)	
028	Pop 4-4 (120)		084	Rock 2-4 (114)		140	R&B 1-D (100)	
029	Pop 4-5 (120)		085	Rock 2-5 (114)		141	R&B 1-E (100)	
030	Pop 4-6 (120)		086	Rock 2-6 (114)		142	R&B 1-F (100)	
031	Pop 4-7 (120)		087	Rock 2-7 (114)		143	R&B 1-G (100)	
032	Pop 4-8 (120)		088	Rock 2-8 (114)		144	R&B 1-H (100)	
033	Pop 5-1 (103)	PRST:003 LD Std Kit	089	Funk 1 (115)	PRST:004 TY Std Kit	145	R&B 2-A (140)	PRST:016 HiFi R&B Kit
034	Pop 5-2 (103)		090	Funk 2 (115)		146	R&B 2-B (140)	
035	Pop 5-3 (103)		091	Funk 3 (115)		147	R&B 2-C (140)	
036	Pop 5-4 (103)		092	Funk 4 (115)		148	R&B 2-D (140)	
037	Pop 5-5 (103)		093	Funk 5 (115)		149	R&B 2-E (140)	
038	Pop 5-6 (103)		094	Funk 6 (115)		150	R&B 2-F (140)	
039	Pop 5-7 (103)		095	Funk 7 (115)		151	R&B 2-G (140)	
040	Pop 5-8 (103)		096	Funk 8 (115)		152	R&B 2-H (140)	
041	Pop 6-1 (096)	PRST:005 StandardKit1	097	Fusion 1 (100)	PRST:001 SF Std Kit	153	Reggae A (105)	PRST:018 Kit-Euro:POP
042	Pop 6-2 (096)		098	Fusion 2 (100)		154	Reggae B (094)	
043	Pop 6-3 (096)		099	Fusion 3 (100)		155	Reggae C (094)	
044	Pop 6-4 (096)		100	Fusion 4 (100)		156	Reggae D (090)	
045	Pop 6-5 (096)		101	Fusion 5 (100)		157	Reggae E (089)	
046	Pop 6-6 (096)		102	Fusion 6 (100)		158	Reggae F (105)	
047	Pop 6-7 (096)		103	Fusion 7 (100)		159	Reggae G (105)	
048	Pop 6-8 (096)		104	Fusion 8 (100)		160	Reggae H (100)	
049	Pop 7-1 (104)	PRST:002 StandardKit2	105	Jazz 1 (136)	PRST:010 Brush Jz Kit	161	Trance 1-A (140)	PRST:021 Machine Kit2
050	Pop 7-2 (104)		106	Jazz 2 (136)		162	Trance 1-B (138)	
051	Pop 7-3 (104)		107	Jazz 3 (136)		163	Trance 1-C (142)	
052	Pop 7-4 (104)		108	Jazz 4 (136)		164	Trance 1-D (142)	
053	Pop 7-5 (104)		109	Jazz 5 (136)		165	Trance 1-E (142)	
054	Pop 7-6 (104)		110	Jazz 6 (136)		166	Trance 1-F (142)	
055	Pop 7-7 (104)		111	Jazz 7 (136)		167	Trance 1-G (138)	
056	Pop 7-8 (104)		112	Jazz 8 (136)		168	Trance 1-H (138)	

Lista de patrones de percusión

Nº	Nombre	Set de percusión recomendado
169	Trance 2-A (143)	PRST:018 Kit-Euro:POP
170	Trance 2-B (142)	
171	Trance 2-C (135)	
172	Trance 2-D (140)	
173	Trance 2-E (130)	
174	Trance 2-F (154)	
175	Trance 2-G (140)	
176	Trance 2-H (138)	
177	Techno 1-A (132)	PRST:022 ArtificalKit
178	Techno 1-B (142)	
179	Techno 1-C (138)	
180	Techno 1-D (141)	
181	Techno 1-E (136)	
182	Techno 1-F (143)	
183	Techno 1-G (140)	
184	Techno 1-H (140)	
185	Techno 2-A (132)	--------
186	Techno 2-B (126)	
187	Techno 2-C (128)	
188	Techno 2-D (128)	
189	Techno 2-E (128)	
190	Techno 2-F (130)	
191	Techno 2-G (134)	
192	Techno 2-H (130)	
193	House 1-A (126)	PRST:019 House Kit
194	House 1-B (126)	
195	House 1-C (124)	
196	House 1-D (128)	
197	House 1-E (125)	
198	House 1-F (128)	
199	House 1-G (126)	
200	House 1-H (126)	
201	House 2-A (125)	PRST:018 Kit-Euro:POP
202	House 2-B (130)	
203	House 2-C (134)	
204	House 2-D (127)	
205	House 2-E (128)	
206	House 2-F (128)	
207	House 2-G (128)	
208	House 2-H (128)	
209	Drum'n Bs A (170)	PRST:007 StandardKit3
210	Drum'n Bs B (160)	
211	Drum'n Bs C (180)	
212	Drum'n Bs D (160)	
213	Drum'n Bs E (170)	
214	Drum'n Bs F (170)	
215	Drum'n Bs G (170)	
216	Drum'n Bs H (170)	
217	BrkBts A (130)	-------
218	BrkBts B (130)	
219	BrkBts C (130)	
220	BrkBts D (130)	
221	BrkBts E (130)	
222	BrkBts F (130)	
223	BrkBts G (130)	
224	BrkBts H (130)	
225	Disco A (125)	PRST:007 StandardKit3
226	Disco B (125)	
227	Disco C (125)	
228	Disco D (120)	
229	Disco E (130)	
230	Disco F (124)	
231	Disco G (125)	
232	Disco H (125)	

Nº	Nombre	Set de percusión recomendado
233	NuTeknica A (110)	PRST:020 Nu Technica
234	NuTeknica B (110)	
235	NuTeknica C (110)	
236	NuTeknica D (110)	
237	NuTeknica E (110)	
238	NuTeknica F (110)	
239	NuTeknica G (110)	
240	NuTeknica H (110)	
241	Tabla Phr A (120)	--------
242	Tabla Phr B (120)	
243	Tabla Phr C (120)	
244	Tabla Phr D (120)	
245	Tabla Phr E (120)	
246	Tabla Phr F (120)	
247	Tabla Phr G (120)	
248	Tabla Phr H (120)	
249	Perc Phr A (120)	--------
250	Perc Phr B (120)	
251	Perc Phr C (120)	
252	Perc Phr D (120)	
253	Perc Phr E (120)	
254	Perc Phr F (120)	
255	Perc Phr G (120)	
256	Perc Phr H (120)	

Implementación MIDI

Modelo: JUNO-STAGE
Fecha: 1 de mayo de 2008
Versión: 1.00

1. Recepción de datos

■Mensajes Channel Voice

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (PERFORM / MIDI) está desactivado.

●Note off

Estado	2º byte	3er byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad de note off :		00H - 7FH (0 - 127)

* No se recibe cuando el parámetro Tone Env Mode (PATCH / MISC y RHYTHM / CONTROL) está en NSUS / NO-SUS.

●Note on

Estado	2º byte	3er byte
9nH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad de note on:		01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Estado	2º byte	3er byte
AnH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = Presión de tecla polifónica:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Poly Key Pressure (PERFORM / MIDI) está desactivado.

●Control Change

* Si el número de controlador correspondiente está seleccionado para el parámetro de la fuente de control del patch 1, 2, 3 ó 4 (PATCH / CONTROL / CTRL1-4), se producirá el efecto correspondiente.
* Si se selecciona un número de controlador que corresponda al parámetro de la fuente de control del sistema 1, 2, 3 ó 4 (SYSTEM / CONTROL), se aplicará el efecto especificado si el parámetro de la fuente de control del Patch 1, 2, 3 ó 4 (PATCH / CONTROL / CTRL1-4) está ajustado a SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 o SYS-CTRL4.

❍Bank Select (Controlador número 0, 32)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Número de banco:		00 00H - 7F 7FH (banco.1 - banco.16384)

* No recibidos en el modo Performance cuando el parámetro Receive Bank Select (PERFORM / MIDI) está desactivado.
* Las interpretaciones, patches, y percusiones correspondientes a cada Bank Select son los siguientes.
* Para saber qué serie SRX corresponde a cada Bank Select, consulte el manual del usuario de la serie SRX.

BANK SELECT MSB	LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
000		001 - 128	Patch GM	001 - 256
:		:	:	:
063		001 - 128	Patch GM	001 - 256
085	000	001 - 064	Performance de usuario	001 - 064
	064	001 - 064	Performance predefinido	001 - 064
086	000	001 - 032	Ritmo de usuario	001 - 032
	064	001 - 036	Ritmo predefinido	001 - 036
087	000	001 - 128	Patch de usuario	001 - 128
	001	001 - 128	Patch de usuario	129 - 256
	064	001 - 128	Patch A predefinido	001 - 128
	065	001 - 128	Patch B predefinido	001 - 128
	:	:	:	
092	000 -	001 -	Ritmo SRX	001 -
	:	:	:	
093	000 -	001 -	Patch SRX	001 -
	:	:	:	
120		001 - 057	Rhythm GM	001 - 009
121	000 -	001 - 128	Patch GM	001 - 256

❍Modulation (Controlador número 1)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	01H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Profundidad de modulación:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Modulation (PERFORM / MIDI) está desactivado.

❍Breath type (Controlador número 2)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	02H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

* JUNO-STAGE lo recibe como ACTIVE EXPRESSION.

❍Foot type (Controller number 4)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	04H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

❍Portamento Time (Controlador número 5)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	05H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Tiempo Portamento:		00H - 7FH (0 - 127)

* En el modo Performance, el parámetro Part Portamento Time (PERFORM / PART VIEW / KEY MOD) cambiará.

❍Data Entry (Controlador número 6, 38)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)
mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN / NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controlador número7)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	07H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volumen:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Volume (PERFORM / MIDI) está desactivado.
* En el modo Performance, el parámetro Part Level (PERFORM / PART VIEW / LV&PAN) cambiará.

❍Balance (Controlador número 8)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	08H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Balance:		00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controlador número 10)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0AH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot:		00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Pan (PERFORM / MIDI) está desactivado.
* En el modo Performance, el parámetro Part Pan (PERFORM / PART VIEW / LV&PAN) cambiará.

❍Expression (Controlador número 11)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0BH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Expresión:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben cuando el parámetro Rx Expression Tone Receive Expression (PATCH / MISC o RHYTHM / RECEIVE) está desactivado.
* No se recibe en el modo Performance cuando el parámetro Rx Expression (PERFORM / MISC) está desactivado.

❍Hold 1 (Controlador número 64)

Estado	2º byte	3er byte	
BnH	40H	vvH	
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127)	0-63 = OFF, 64-127 = ON

* No se reciben cuando el parámetro Rx Hold-1 / Tone Receive Hold-1 (PATCH / CONTROL o RHYTHM / RECEIVE) está desactivado.
* No se recibe en el modo Performance cuando el parámetro Rx Hold-1 (PERFORM / MISC) está desactivado.
* Cuando el parámetro Redamper Sw (PATCH / MISC) está activado, se reconocen 128 pasos discretos para el valor.

❍Portamento (Controlador número 65)

Estado	2º byte	3er byte	
BnH	41H	vvH	
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127)	0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

* En el modo Performance, el parámetro Part Portamento Switch (PERFORM / PART VIEW / KEY MOD) cambiará.

❍Sostenuto (Controlador número 66)

Estado	2º byte	3er byte	
BnH	42H	vvH	
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127)	0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Soft (Controlador número 67)

Estado	2º byte	3er byte	
BnH	43H	vvH	
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127)	0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Conmutador de pedal Legato (Controlador número 68)

Estado	2º byte	3er byte	
BnH	44H	vvH	
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127)	0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

* En el modo Performance, el parámetro Part Legato Switch (PERFORM / PART VIEW / KEY MOD) cambiará.

❍Hold -2 (Controlador número 69)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	45H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

* No se realiza un movimiento de retención.

❍Resonance (Controlador número 71)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	47H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de resonancia (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En el modo Performance el parámetro Part Resonance Offset (PERFORM / PART VIEW / OFFSET) cambiará.

❍Release Time (Controlador número 72)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	48H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de tiempo de liberación (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En el modo Performance, el parámetro Part Release Time Offset (PERFORM / PART VIEW / OFFSET) cambiará.

❍Attack time (Controlador número 73)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	49H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de tiempo de ataque (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En el modo Performance, el parámetro Part Attack Time Offset (PERFORM / PART VIEW / OFFSET) cambiará.

❍Cutoff (Controlador número 74)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4AH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de corte (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En el modo Performance, el parámetro Part Cutoff Offset (PERFORM / PART VIEW / OFFSET) cambiará.

❍Decay Time (Controlador número 75)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4BH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de tiempo de caída (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* En el modo Performance, el parámetro Part Decay Time Offset (PERFORM / PART VIEW / OFFSET) cambiará.

❍Vibrato Rate (Controlador número 76)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4CH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de Vibrato Rate (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En el modo Performance, el parámetro Part Vibrato Rate (PERFORM / PART VIEW / VIBRATO) cambiará.

❍Vibrato Depth (Controlador número 77)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4DH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de Vibrato Depth (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En el modo Performance, el parámetro Part Vibrato Depth (PERFORM / PART VIEW / VIBRATO) cambiará.

❍Vibrato Delay (Controlador número 78)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4EH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de Vibrato Delay (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* En el modo Performance, el parámetro Part Vibrato Delay (PERFORM / PART VIEW / VIBRATO) cambiará.

❍General Purpose Controller 5 (Controlador número 80)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	50H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

* El parámetro Tone Level (PATCH / TVA PARAMETER) del tono 1 cambiará.

❍General Purpose Controller 6 (Controlador número 81)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	51H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* El parámetro Tone Level (PATCH / TVA PARAMETER) del tono 2 cambiará.

❍General Purpose Controller 7 (Controlador número 82)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	52H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* El parámetro Tone Level (PATCH / TVA PARAMETER) del tono 3 cambiará.

❍General Purpose Controller 8 (Controlador número 83)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	53H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* El parámetro Tone Level (PATCH / TVA PARAMETER) del tono 4 cambiará.

❍Portamento control (Controller número 84)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	54H	kkH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = número de la nota de origen:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Un Note-on recibido inmediatamente después de un mensaje Portamento Control cambiará continuamente de afinación, empezando desde la afinación del número de la nota de origen.
* Si ya suena una voz para un número de nota idéntico al número de la nota de origen, dicha voz continuará sonando (es decir, legato) y, al recibir el siguiente Note-on, cambiará ligeramente a la afinación de dicho Note-on.
* El valor del cambio de afinación debido a Portamento Control viene determinado por el valor de Portamento Time.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controlador número 91)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	5BH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Nivel de envío Reverb:	00H - 7FH (0 - 127)	

* En el modo Performance, el parámetro Part Reverb Send Level (PERFORM / PART VIEW / OUTPUT) cambiará.

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controlador número 93)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	5DH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Nivel de envío de Chorus:	00H - 7FH (0 - 127)	

* En el modo Performance, el parámetro Part Chorus Send Level (PERFORM / PART VIEW / OUTPUT) cambiará.

❍RPN MSB/LSB (Controlador número 100, 101)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)
mm = byte superior (MSB) del número de parámetros especificado por RPN
ll = byte inferior (LSB) del número de parámetros especificado por RPN

<<< RPN >>>
Los cambios de control incluyen RPNs (números de parámetro registrados), que están ampliados.
Cuando utilice RPN, primero los RPN (controladores números 100 y 101; se pueden enviar en cualquier orden) se deberían enviar para seleccionar el parámetro, luego se debería enviar Data Entry (controladores números 6 y 38) para ajustar el valor. Una vez recibidos los mensajes RPN, los mensajes Data Entry que se reciben en el mismo canal MIDI después de los primeros se interpretan con un valor similar al de los mensajes RPN. Para no cometer errores, es recomendable transmitir un RPN Null después de ajustar los parámetros necesarios.

Este dispositivo recibe los RPNs siguientes.

RPN	Data entry	
MSB LSB	MSB LSB	Notas
00H, 00H	mmH, llH	Sensibilidad Pitch Bend mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H) Se pueden especificar hasta 2 octavas en intervalos de semitono.

* En el modo Performance, el parámetro Part Bend Range (PERFORM / PART VIEW / PITCH) cambiará.

00H, 01H	mmH, llH	Sintonización Channel Fine mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 centésimas)

* En el modo Performance, el parámetro Part Fine Tune (PERFORM / PART VIEW / PITCH) cambiará.

00H, 02H	mmH, llH	Sintonización Channel Coarse mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H)

* En el modo Performance, el parámetro Part Coarse Tune (PERFORM / PART VIEW / PITCH) cambiará.

00H, 05H	mmH, llH	gama de profundidad de modulación mm, ll: 00 00H - 00 06H (0 - 16384 x 600 / 16384 centésimas)

* No se recibe en el modo de Patch.

7FH 7FH	---, ---	RPN null

Los RPNs y los NRPNs se definirán como “no especificados”. Una vez definido este ajuste, los subsiguientes
Los valores de los parámetros ajustados previamente no cambiarán.
mm, ll: ignorado

●Program Change

Estado	2º byte
CnH	ppH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Número de programa:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Program Change (PERFORM / MIDI) está desactivado.

●Channel Pressure

Estado	2º byte
DnH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Presión del canal:	00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Channel Pressure (PERFORM / MIDI) está desactivado.

●Pitch Bend Change

Estado	2º byte	3er byte
EnH	llH	mmH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Valor Pitch Bend:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

* No se reciben cuando el parámetro Tone Receive Bender (PATCH / CONTROL) está desactivado.
* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Bender (PERFORM / MIDI) está desactivado.

■Mensajes de modo de canal

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (PERFORM / MIDI) está desactivado.

●All Sounds Off (Controlador número 120)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	78H	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

* Al recibir este mensaje, se desactivarán todas las notas que suenan en este momento en el canal correspondiente.

●Reset All Controllers (Controlador número 121)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	79H	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

* Al recibir este mensaje, los siguientes controladores se ajustarán a sus valores originales.

Controlador	Valor original
Pitch Bend Change	+ / -0 (centro)
Polyphonic Key Pressure	0 (desactivado)
Channel Pressure	0 (desactivado)
Modulation	0 (desactivado)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (máximo) Sin embargo el controlador estará al mínimo.
Hold 1	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
Soft	0 (desactivado)
Hold 2	0 (desactivado)
RPN	no ajustado; la información ajustada previamente no cambiará
NRPN	no ajustado; los datos previamente ajustados no cambiarán

●All Notes Off (Controlador número 123)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7BH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

* Cuando se recibe All Notes Off, todas las notas del canal correspondiente se desactivarán. No obstante, si Hold 1 o Sostenuto está ON, el sonido continuará hasta que se desactiven.

●OMNI OFF (Controlador número 124)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7CH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.

●OMNI ON (Controlador número 125)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7DH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off. OMNI ON no se activará.

●MONO (Controlador número 126)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7EH	mmH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm = número mono:		00H - 10H (0 - 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.
* En el modo Performance, el parámetro Part Mono / Poly (PERFORM / PART VIEW / KEY MOD) cambiará.

●POLY (Controlador número 127)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7BH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.
* En el modo Performance, el parámetro Part Mono / Poly (PERFORM / PART VIEW / KEY MOD) cambiará.

■Mensaje System Realtime

●Timing Clock

Estado
F8H

* Recibido cuando el parámetro Sync Mode (SYSTEM / TEMPO / SYNC) está ajustado a SLAVE-MIDI.

●Start

Estado
FAH

* Recibido cuando el parámetro Sync Mode (SYSTEM / TEMPO / SYNC) está ajustado a SLAVE-MIDI o REMOTE.

●Continue

Estado
FBH

* Recibido cuando el parámetro Sync Mode (SYSTEM / TEMPO / SYNC) está ajustado a SLAVE-MIDI o REMOTE.

●Stop

Estado
FCH

* Recibido cuando el parámetro Sync Mode (SYSTEM / TEMPO / SYNC) está ajustado a SLAVE-MIDI o REMOTE.

●Active Sensing

Estado
FEH

* Cuando se recibe Active Sensing, el equipo empezará a controlar los intervalos de todos los demás mensajes. Mientras monitoriza, si el intervalo entre mensajes excede los 420 ms, se ejecutará el mismo proceso que al recibir All Sounds Off, All Notes Off y Reset All Controllers, y la monitorización del intervalo entre mensajes será interrumpida.

■Mensaje exclusivo del sistema

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	iiH, ddH, ...,eeH	F7H

F0H:	Estado del mensaje System Exclusive
ii = ID number:	un número ID (ID original) para indicar el fabricante al que pertenece este mensaje Exclusive. La ID original de Roland es 41H. Los números ID 7EH y 7FH son extensiones de MIDI estándar; mensajes Universal Non-realtime (7EH) y mensajes Universal Realtime (7FH).
dd,...,ee = data:	00H - 7FH (0 - 127)
F7H	EOX (Final del exclusivo)

De los mensajes System Exclusive que reciba este dispositivo, los mensajes Universal Non-realtime, los mensajes Universal Realtime, los mensajes Data Request (RQ1) y los mensajes Data Set (DT1) se ajustarán automáticamente.

●Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Mensaje Identity Request

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (Información general)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Al recibir este mensaje, se transmitirá un mensaje Identity Reply (p.225).

❍GM1 System On

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
01H	Sub ID#2 (MIDI 1 General activado)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Cuando se recibe este mensaje, este instrumento activará el modo Performance.
* No se reciben cuando el parámetro Receive GM System On (SYSTEM / MIDI / RX) está desactivado.

❍GM2 System On

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Cuando se recibe este mensaje, este instrumento activará el modo Performance.
* No se reciben cuando el parámetro Receive GM2 System On (SYSTEM / MIDI / RX) está desactivado.

❍GM System Off

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
02H	Sub ID#2 (MIDI general desactivado)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Cuando se reciben estos mensajes, este instrumento volverá al modo Performance.

●Mensajes Universal Realtime System Exclusive

❍Master Volume

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
llH	Byte inferior de Master Volume
mmH	Byte superior de Master Volume
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* El byte inferior (llH) de Master Volume se gestionará como el 00H.
* El parámetro Master Level (SYSTEM / GENERAL) cambiará.

❍Afinación Master Fine

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, llH, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
03H	Sub ID#2 (afinación Master Fine)
llH	Afinación LSB Master Fine
mmH	Afinación MSB Master Fine
F7H	EOX (End Of Exclusive)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [centésimas])

* El parámetro Master Tune (SYSTEM / GENERAL) cambiará.

❍Master Coarse Tuning

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
04H	Sub ID#2 (afinación Master Coarse)
llH	Afinación LSB Master Coarse
mmH	Afinación MSB Master Coarse
F7H	EOX (End Of Exclusive)

llH:	ignorado (procesado como 00H)
mmH:	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitonos])

* El parámetro Master Key Shift (SYSTEM / GENERAL) cambiará.

●Global Parameter Control

* No recibido en el modo Patch y en el modo Piano.

❍Parámetros Reverb

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
04H	Sub ID#1 (Device Control)	
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)	
01H	Longitud de la ruta de ranura	
01H	Amplitud de ID de parámetro	
01H	Amplitud de valor	
01H	MSB de ruta de ranura	
01H	LSB de ruta de ranura (Efecto 0101: Reverb)	
ppH	Parámetro a controlar.	
vvH	Valor para el parámetro.	
	pp=0	Reverb Type
	vv = 00H	Small Room
	vv = 01H	Medium Room
	vv = 02H	Large Room
	vv = 03H	Medium Hall
	vv = 04H	Large Hall
	vv = 08H	Plate
	pp=1	Reverb Time
	vv = 00H - 7FH	0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

❍Chorus Parameters

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
04H	Sub ID#1 (Device Control)	
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)	
01H	Longitud de la ruta de ranura	
01H	Amplitud de ID de parámetro	
01H	Amplitud de valor	
01H	MSB de ruta de ranura	
02H	LSB de ruta de ranura (Efecto 0102: Chorus)	
ppH	Parámetro a controlar.	
vvH	Valor para el parámetro.	
	pp=0	Chorus Type
	vv=0	Chorus1
	vv=1	Chorus2
	vv=2	Chorus3
	vv=3	Chorus4
	vv=4	FB Chorus
	vv=5	Flanger
	pp=1	Mod Rate
	vv = 00H - 7FH	0 - 127
	pp=2	Mod Depth
	vv = 00H - 7FH	0 - 127
	pp=3	Feedback
	vv = 00H - 7FH	0 - 127
	pp=4	Send To Reverb
	vv = 00H - 7FH	0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

❍Channel Pressure

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
09H	Sub ID#1 (ajuste Controller Destination)	
01H	Sub ID#2 (Presión de canal)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)	
ppH	Parámetro controlado	
rrH	Intervalo controlado	
	pp=0	Pitch Control
	rr = 28H - 58H	-24 - +24 [semitonos]
	pp=1	Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH	-9600 - +9450 [centésimas]
	pp=2	Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH	0 - 200%
	pp=3	Profundidad de LFO Pitch
	rr = 00H - 7FH	0 - 600 [centésimas]
	pp=4	Profundidad de LFO Filter
	rr = 00H - 7FH	0 - 2400 [centésimas]
	pp=5	Profundidad de amplitud LFO
	rr = 00H - 7FH	0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

❍Controlador

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
09H	Sub ID#1 (ajuste Controller Destination)	
01H	Sub ID#2 (cambio de control)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)	
ccH	Número de controlador (01 - 1F, 40 - 5F)	
ppH	Parámetro controlado	
rrH	Intervalo controlado	
	pp=0	Pitch Control
	rr = 28H - 58H	-24 - +24 [semitonos]
	pp=1	Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH	-9600 - +9450 [centésimas]
	pp=2	Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH	0 - 200%
	pp=3	Profundidad de LFO Pitch
	rr = 00H - 7FH	0 - 600 [centésimas]
	pp=4	Profundidad de LFO Filter
	rr = 00H - 7FH	0 - 2400 [centésimas]
	pp=5	Profundidad de amplitud LFO
	rr = 00H - 7FH	0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

❍Ajuste de sintonización escala/octava

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
08H	Sub ID#1 (estándar de sintonización MIDI)
08H	Sub ID#2 (sintonización de escala / octava de forma de 1 byte)
ffH	Byte 1 de canal / opción
	bits 0 a 1 = canales 15 a 16
	bits 2 a 6 = No definidos
ggH	Byte de canal 2
	bits 0 a 6 = canales 8 a 14
hhH	Byte de canal 3
	bits 0 a 6 = canales 1 a 7
ssH	Desplazamiento de sintonización de 12 bytes de 12 semitonos de C a B
	00H = -64 [centésimas]
	40H = 0 [centésimas] (temperamento igual)
	7FH = +63 [centésimas]
F7H	EOX (End Of Exclusive)

❍Controladores de instrumentos basados en teclas

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número ID (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
0AH	Sub ID#1 (Control de instrumentos basados en teclas)	
01H	Sub ID#2 (Controlador)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0FH)	
kkH	Número de tecla	
nnH	Número de control	
vvH	Valor	
	nn=07H Nivel	
	vv = 00H - 7FH	0 - 200% (Relativo)
	nn=0AH	Pan
	vv = 00H - 7FH	Izquierdo – Derecho (Absoluto)
	nn=5BH	Reverb Send
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absoluto)
	nn=5D	Envío de chorus
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absoluto)
:	:	
F7	EOX (Final de Exclusive)	

* Este parámetro afecta sólo a los instrumentos de percusión.

●Data Transmission

Este instrumento puede utilizar mensajes exclusivos para intercambiar muchas variedades de ajustes internos con otros dispositivos.
La ID de modelo de los mensajes exclusivos utilizador por este instrumento es 00H 00H 25H.

❍Data Request 1 (RQ1)

Este mensaje requiere el otro dispositivo para transmitir datos. La dirección y el tamaño indican el tipo y la cantidad de información solicitada.
Cuando se recibe un mensaje Data Request, si el dispositivo está preparado para transmitir datos y la dirección y el tamaño son apropiados, los datos requeridos se transmitirán como un mensaje Data Set 1 (DT1). Si no se cumplen las condiciones, no se transmiten.

Estado	Byte de información	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	ID del modelo #1 (JUNO-STAGE)
00H	ID del modelo #2 (JUNO-STAGE)
25H	ID del modelo #3 (JUNO-STAGE)
11H	ID de comando (RQ1)
aaH	dirección MSB
bbH	dirección
ccH	dirección
ddH	dirección LSB
ssH	tamaño MSB
ttH	tamaño
uuH	tamaño
vvH	tamaño LSB
sum	suma de comprobación
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* El tamaño de la información que puede transmitirse a la vez es fijo para cada tipo de información. Y las peticiones de información deben realizarse con una dirección y tamaño de inicio fijos. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección **Mapa de direcciones de parámetro** (p. 226).
* Para la suma de comprobación, consulte la p.242.
* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM / MIDI / RX) está desactivado.

❍Data set 1 (DT1)

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
41H	Número ID (Roland)	
dev	ID de dispositivo(dev: 00H - 1FH, 7FH)	
00H	ID del modelo #1 (JUNO-STAGE)	
00H	ID del modelo #2 (JUNO-STAGE)	
25H	ID del modelo #3 (JUNO-STAGE)	
12H	ID de comando (DT1)	
aaH	Dirección MSB:	byte superior de la dirección inicial de los datos a enviar
bbH	Dirección:	byte central superior de la dirección inicial de la información a enviar
ccH	Dirección:	byte de la mitad inferior de la dirección inicial de los datos a enviar
ddH	Dirección LSB:	byte inferior de la dirección inicial de los datos a enviar.
eeH	Datos:	los datos a enviar. Múltiples bytes de datos se transmiten por orden empezando por la dirección.
:	:	
ffH	Información	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

* La cantidad de datos que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de datos, y los datos se transmitirán a partir del tamaño y la dirección especificados. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección **Mapa de direcciones de parámetro** (p. 226).
* Los datos mayores de 256 bytes deben dividirse en paquetes de 256 bytes o menos, y cada paquete se enviará en intervalos de 20 ms.
* Referente a la suma de comprobación, consulte la p.242.
* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM / MIDI / RX) está desactivado.

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
41H	Número ID (Roland)	
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)	
42H	ID de modelo (GS)	
12H	ID de comando (DT1)	
aaH	Dirección MSB:	byte superior de la dirección de inicio de la información transmitida
bbH	Dirección:	byte central de la dirección de inicio de la información transmitida
ccH	Dirección LSB:	byte inferior de la dirección de inicio de la información transmitida
ddH	Información:	la información real a transmitir. Se transmiten múltiples bytes de información, empezando desde la dirección.
:	:	
eeH	Data	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (End Of Exclusive)	

* La cantidad de datos que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de datos, y los datos se transmitirán a partir del tamaño y la dirección especificados. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección **Mapa de direcciones de parámetro** (p. 226).
* Los datos mayores de 256 bytes deben dividirse en paquetes de 256 bytes o menos, y cada paquete se enviará en intervalos de 20 ms.
* Referente a la suma de comprobación, consulte la p.242.
* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM / MIDI / RX) está desactivado.

2. Data Transmission

■Mensajes Channel Voice

●Note off

Estado	2º byte	3er byte
8nH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad de note off :		00H - 7FH (0 - 127)

●Note on

Estado	2º byte	3er byte
9nH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad de note on:		01H - 7FH (1 - 127)

●Control Change

* Seleccionando un número de controlador que corresponda al ajuste de los parámetros de los controladores, el JUNO-STAGE puede transmitir cualquier mensaje control change.

❍Bank Select (Controlador número 0, 32)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Número de banco:		00 00H - 7F 7FH (banco.1 - banco.16384)

* Estos mensajes se transmiten cuando está seleccionado Patch, Rhythm Set o Performance. Pero no se transmiten cuando el parámetro Transmit Program Change o Transmit Bank Select (SYSTEM / MIDI / TX) está desactivado.

* En el modo Performance, estos mensajes no se transmiten cuando el parámetro External Bank Select MSB o External Program Number (PERFORMANCE / CONTROL / CTRL SW / EXT) está desactivado.

* Aunque con el JUNO-STAGE, puede seleccionar los mensajes Bank Select a transmitir, asegúrese de consultar **Diagrama de correspondencias de Bank Select y Program Change** (p. 243) para los mensajes Bank Select transmitidos cuando el JUNO-STAGE selecciona un patch, set de percusión o performance.

* Los números Bank Select correspondientes a la serie SRX deberían consultarse en el manual del usuario de la serie SRX.

❍Modulation (Controlador número 1)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	01H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Profundidad de modulación:		00H - 7FH (0 - 127)

❍Breath type (Controlador número 2)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	02H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

* JUNO-STAGE transmite este mensaje cuando utiliza ACTIVE EXPRESSION con el controlador D Beam.

❍Portamento Time (Controlador número 5)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	05H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Tiempo Portamento:		00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Controlador número 6, 38)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)
mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN / NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controlador número7)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	07H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Volumen:		00H - 7FH (0 - 127)

* En el modo Performance, estos mensajes no se transmiten cuando el parámetro External Level (PERFORMANCE / CONTROL / CTRL SW / EXT) está desactivado.

❍Panpot (Controlador número 10)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0AH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Panpot:		00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha)

* En el modo Performance, estos mensajes no se transmiten cuando el parámetro External Pan (PERFORMANCE / CONTROL / CTRL SW / EXT) está desactivado.

❍Expression (Controlador número 11)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0BH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Expresión:		00H - 7FH (0 - 127)

❍Hold 1 (Controlador número 64)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	40H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* Cuando el parámetro Continuous Hold Pedal (SYSTEM / (KBD / CTRL) / PEDAL) está desactivado, sólo se puede enviar 00H (0FF) y 7FH (0N) como valor de control.

❍Portamento (Controlador número 65)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	41H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Resonance (Controlador número 71)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	47H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de resonancia (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Release Time (Controlador número 72)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	48H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de tiempo de liberación (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Attack time (Controlador número 73)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	49H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de tiempo de ataque (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Cutoff (Controlador número 74)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4AH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de corte (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

❍General Purpose Controller 5 (Controlador número 80)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	50H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

❍General Purpose Controller 6 (Controlador número 81)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	51H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

❍General Purpose Controller 7 (Controlador número 82)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	52H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

❍General Purpose Controller 8 (Controlador número 83)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	53H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

❍Portamento control (Controller número 84)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	54H	kkH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = número de la nota de origen:		00H - 7FH (0 - 127)

●Program Change

Estado	2º byte	
CnH	ppH	
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Número de programa:		00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Estos mensajes se transmiten cuando está seleccionado Patch, Rhythm Set o Performance. Pero no se transmiten cuando el parámetro Transmit Program Change (SYSTEM / MIDI / TX) está desactivado.
* En el modo Performance, estos mensajes no se transmiten cuando el parámetro External Program Number (PERFORMANCE / CONTROL / CTRL SW / EXT) está desactivado.

●Channel Pressure

Estado	2º byte	
DnH	vvH	
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Presión del canal:		00H - 7FH (0 - 127)

●Pitch Bend Change

Estado	2º byte	3er byte
EnH	llH	mmH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Valor Pitch Bend:		00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■Mensajes de modo de canal

●MONO (Controlador número 126)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7EH	mmH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm = número mono:		00H - 10H (0 - 16)

●POLY (Controlador número 127)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7BH	00H

n = número de canal MIDI: 0H - FH (c. 1-c. 16)

■Mensajes System Realtime

* Se envían cuando el parámetro Sync Output (SYSTEM / TEMPO / SYNC) está activado.

●Timing Clock

Estado
F8H

●Start

Status
FAH

●Continue

Status
FBH

●Stop

Status
FCH

●Active Sensing

Status
FEH

* Este mensaje se transmite en intervalos de aproximadamente 250 mseg.
* Este mensaje no se envía cuando el parámetro Transmit Active Sensing (SYSTEM / MIDI / TX) está desactivado.

■Mensajes System Exclusive

Los mensajes “Universal Non-realtime System Exclusive” y “Data Set 1 (DT1)” son los únicos mensajes System Exclusive transmitidos por el JUNO-STAGE.

●Mensaje System Exclusive Message Universal Non-realtime

❍Mensaje Identity Reply (JUNO-STAGE)

Al recibir el mensaje Identity Request (p.221), el JUNO-STAGE envía este mensaje.

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 25H, 02H, 00H, 01H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (Información general)
01H	Sub ID#2 (Respuesta de identidad)
41H	Número ID (Roland)
25H 02H	Código de familia de dispositivo
00H 01H	Código del número de familia del dispositivo
00H 03H 00H 00H	Nivel de revisión del software
F7H	EOX (Final de Exclusive)

●Data Transmission

❍Data set 1 (DT1)

Estado	Byte de datos	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	ID del modelo #1 (JUNO-STAGE)
00H	ID del modelo #2 (JUNO-STAGE)
25H	ID del modelo #3 (JUNO-STAGE)
12H	ID de comando (DT1)
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección inicial de la información a enviar
bbH	Dirección: byte central superior de la dirección inicial de la información a enviar.
ccH	Dirección: byte central inferior de la dirección inicial de la información a enviar.
ddH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección inicial de la información a enviar.
eeH	Datos: la información a enviar. Múltiples bytes de datos se transmiten por orden empezando por la dirección.
:	:
ffH	Información
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* La cantidad de datos que se puede transmitir al mismo tiempo dependerá del tipo de datos, y los datos se transmitirán a partir del tamaño y la dirección especificados. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección **Mapa de direcciones de parámetro** (p. 226).
* Los datos mayores de 256 bytes deben dividirse en paquetes de 256 bytes o menos, y cada paquete se enviará en intervalos de 20 ms.

3. Mapa de direcciones de parámetro

* La transmisión de la dirección marcada con un símbolo "#" se divide en paquetes. Por ejemplo, ABH en notación hexadecimal se dividirá en 0AH y 0BH, y se envía/recibe en este orden.
* "La dirección o los parámetros marcados con "<*>" se ignoran cuando el JUNO-STAGE los recibe.

3.1 JUNO-STAGE (ModelID = 00H 00H 25H)

Dirección inicio	Descripción
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
0F 00 00 00	(for editor)
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1E 00 00 00	Temporary Rhythm Pattern
1E 01 00 00	Temporary Arpeggio (Performance Mode)
1E 02 00 00	Temporary Chord (Performance Mode)
1E 03 00 00	Temporary Rhythm Group (Performance Mode)
1E 11 00 00	Temporary Arpeggio (Patch Mode)
1E 12 00 00	Temporary Chord (Patch Mode)
1E 13 00 00	Temporary Rhythm Group (Patch Mode)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 1)
1F 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 2)
20 00 00 00	User Performance (01)
20 01 00 00	User Performance (02)
:	
20 3F 00 00	User Performance (64)
30 00 00 00	User Patch (001)
30 01 00 00	User Patch (002)
:	
31 7F 00 00	User Patch (256)
40 00 00 00	User Rhythm Set (001)
40 10 00 00	User Rhythm Set (002)
:	
43 70 00 00	User Rhythm Set (032)
50 00 00 00	User Chord (001)
50 00 02 00	User Chord (002)
:	
50 00 7E 00	User Chord (064)
51 00 00 00	User Arpeggio (001)
51 01 00 00	User Arpeggio (002)
:	
51 7F 00 00	User Arpeggio (128)
58 00 00 00	User Rhythm Group (001)
58 00 01 00	User Rhythm Group (002)
:	
58 00 1F 00	User Rhythm Group (032)
59 00 00 00	User Rhythm Pattern (001)
59 01 00 00	User Rhythm Pattern (002)
:	
5A 7F 00 00	User Rhythm Pattern (256)

*** System**

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	System Common
00 40 00	System Controller

*** Temporary Patch/Rhythm**

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

*** Performance**

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX1
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 08 00	Performance Common MFX2
00 0A 00	Performance Common MFX3
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 50 00	Performance Zone (Channel 1)
00 51 00	Performance Zone (Channel 2)
:	
00 5F 00	Performance Zone (Channel 16)
00 60 00	Performance Controller

*** Patch**

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)

Dirección Offset	Descripción
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

* Rhythm

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	Rhythm Common
00 02 00	Rhythm Common MFX
00 04 00	Rhythm Common Chorus
00 06 00	Rhythm Common Reverb
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
:	
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

* Arpeggio (Rhythm Pattern)

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	Arpeggio Common
00 10 00	Arpeggio Pattern (Note 1)
00 11 00	Arpeggio Pattern (Note 2)
:	
00 1F 00	Arpeggio Pattern (Note 16)

* Chord

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	Chord Pattern

* Rhythm Group

Dirección Offset	Descripción
00 00 00	Rhythm Group

* Setup

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 0aaa	Sound Mode	(0 - 5) PATCH, PERFORM, GM1, GM2, GS, PIANO
00 01	0aaa aaaa	Performance Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	Performance Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Performance Program Number (PC)	(0 - 127)
00 04	0aaa aaaa	Kbd Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Kbd Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Kbd Patch Program Number (PC)	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Rhy Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Rhy Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Rhy Patch Program Number (PC)	(0 - 127)
00 0A	0000 000a	MFX1 Switch	(0 - 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a	MFX2 Switch	(0 - 1) BYPASS, ON
00 0C	0000 000a	MFX3 Switch	(0 - 1) BYPASS, ON
00 0D	0000 000a	Chorus Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0E	0000 000a	Reverb Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	Input Effect Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 10	0000 000a	(reserve) <*>	
00 11	0000 000a	(reserve) <*>	
00 12	0000 aaaa	Transpose Value	(59 - 70) -5 - +6
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	(61 - 67) -3 - +3
00 14	0000 0aaa	D Beam Select	(0 - 3) OFF, (reserv), SOLO-SYN, ASGN
00 15	0000 00aa	(reserve) <*>	
00 16	0000 000a	(reserve) <*>	
00 17	0aaa aaaa	Arp/Ptn Grid	(0 - 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
00 18	0aaa aaaa	Arp/Ptn Duration	(0 - 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
00 19	0000 000a	Arpeggio Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa	Arpeggio Bank	(0 - 1) USER, PRESET
00 1B	0aaa aaaa	Arpeggio Style	(0 - 127) 1 - 128
00 1C	0aaa aaaa	Arpeggio Motif	(0 - 11) UP/L, UP/H, UP/_, dn/L, dn/H, dn/_, Ud/L, Ud/H, Ud/_, rn/L, rn/_, PHRASE
00 1D	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	(61 - 67) -3 - +3
00 1E	0000 000a	Arpeggio Hold	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	(0 - 100)
00 20	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity	(0 - 127) REAL, 1 - 127
00 21	0000 000a	(reserve) <*>	
00 22	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Bank	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb	Rhythm Pattern Style	(0 - 255) 1 - 256
00 25	0000 000a	Rhythm Pattern Group Bank	(0 - 1) USER, PRESET
00 26	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number	(0 - 31) 1 - 32
00 27	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate	(0 - 100)
00 28	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity	(1 - 127)
00 29	0000 000a	Chord Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 2A	0aaa aaaa	Chord Bank	(0 - 1) USER, PRESET
00 2B	00aa aaaa	Chord Form	(0 - 63)
00 2C	0000 000a	(reserve) <*>	
00 2D	0000 000a	(reserve) <*>	
00 2E	0000 000a	(reserve) <*>	
00 2F	0000 000a	(reserve) <*>	
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 31	0000 000a	Rolled Chord	(0 - 1) OFF, ON
00 32	0000 00aa	Rolled Chord Type	(0 - 2) UP, DOWN, ALTERNATE
00 33	00aa aaaa	Arpeggio Step	(0 - 32) AUTO, 1 - 32
00 00 00 34	Total Size		

* System Common

Dirección Offset		Descripción	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent]
00 04	00aa aaaa	Master Key Shift	(40 - 88) -24 - +24
00 05	0aaa aaaa	Master Level	(0 - 127)
00 06	0000 000a	Scale Tune Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Patch Remain	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Mix/Parallel <*>	 ---, PARALLEL
00 09	000a aaaa	Performance Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0A	0000 aaaa	Kbd Patch Rx/Tx Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 0B	0000 aaaa	(reserve) <*>	
00 0C	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C	(0 - 127) -64 - +63
00 0D	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C#	(0 - 127) -64 - +63
00 0E	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D	(0 - 127) -64 - +63
00 0F	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D#	(0 - 127) -64 - +63
00 10	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for E	(0 - 127) -64 - +63
00 11	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F	(0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F#	(0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G	(0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G#	(0 - 127) -64 - +63
00 15	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A	(0 - 127) -64 - +63
00 16	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A#	(0 - 127) -64 - +63
00 17	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for B	(0 - 127) -64 - +63
00 18	0aaa aaaa	System Control 1 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 19	0aaa aaaa	System Control 2 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1A	0aaa aaaa	System Control 3 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1B	0aaa aaaa	System Control 4 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1C	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 00 00 1E	Total Size		

* System Controller

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 000a	Transmit Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Transmit Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0aaa aaaa	Keyboard Velocity	(0 - 127) REAL, 1 - 127
00 03	0000 00aa	Keyboard Sens	(0 - 2) LIGHT, MEDIUM, HEAVY
00 04	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 05	0000 0aaa	Hold Pedal Polarity	(0 - 1) STANDARD, REVERSE
00 06	0000 000a	Continuous Hold Pedal	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0aaa aaaa	Pedal Assign	(0 - 107) CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, AFT, OCT-UP, OCT-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, PROG-UP, PROG-DOWN, FAV-UP, FAV-DOWN, ARP-RHY-SW, CHD-SW
00 08	0000 0aaa	Pedal Polarity	(0 - 1) STANDARD, REVERSE
00 09	0000 aaaa	Beam Sens	(1 - 10)
00 0A	0aaa aaaa	Beam Assign	(0 - 104) CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF, ARP-OCT-UP, ARP-OCT-DW, ARP-STEP, AFTERTOUCH
00 0B	0aaa aaaa	Beam Range Lower	(0 - 127)
00 0C	0aaa aaaa	Beam Range Upper	(0 - 127)
00 0D	0000 aaaa	Beam Trigger Pad	(0 - 15) 1 - 16
00 0E	0aaa aaaa	Beam Trigger Velo	(1 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Beam Trigger Mode	(0 - 1) MOMENTARY, LATCH
00 10	0aaa aaaa	(reserve) <*>	

	00 11	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 12	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 13	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 14	0aaa aaaa	Switch 1 Assign (0 - 14) TRNS-UP, TRNS-DW, TAP-TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1-SW, MFX2-SW, MFX3-SW, CHO-SW, REV-SW, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4
	00 15	0aaa aaaa	Switch 2 Assign (0 - 14) TRNS-UP, TRNS-DW, TAP-TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1-SW, MFX2-SW, MFX3-SW, CHO-SW, REV-SW, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4
	00 16	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 17	0000 00aa	(reserve) <*>
	00 18	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 19	0000 aaaa	(reserve) <*>
	00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 1B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 1C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 1D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 1E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 35	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 41	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 47	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4C	0000 000a	Switch 1 Type (0 - 1) LATCH, MOMENTARY
	00 4D	0000 000a	Switch 2 Type (0 - 1) LATCH, MOMENTARY
00 00 00 4E	Total Size		

*** Performance Common**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0D	000a aaaa	MFX1 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0000 000a	(reserve) <*>	
00 0F	0000 000a	(reserve) <*>	
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 30	00aa aaaa	MFX1 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 31	00aa aaaa	MFX2 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 32	00aa aaaa	MFX3 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 35	00aa aaaa	MFX2 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 36	00aa aaaa	MFX3 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 37	0000 aaaa	MFX Structure	(0 - 15) 1 - 16
00 00 00 38	Total Size		

*** Performance Common MFX**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 79)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc		

	0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

*** Performance Common Chorus**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54	Total Size		

*** Performance Common Reverb**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb		

	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

*** Performance MIDI**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type	(0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C	Total Size		

*** Performance Part**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0000	(reserve) <*>	
00 03	0000 0000	(reserve) <*>	
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10)	(0 - 127) L64 - 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2)	(16 - 112) -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1)	(14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)	(0 - 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0)	(0 - 25) 0 - 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
# 00 0F	0000 aaaa		
	0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5)	(0 - 128) 0 - 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74)	(0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71)	(0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73)	(0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72)	(0 - 127) -64 - +63
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift	(61 - 67) -3 - +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 17	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 18	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 19	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 1B	0000 000a	Mute Switch	(0 - 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level	(0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91)	(0 - 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 - 13) MFX, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---, PATCH
00 20	0000 00aa	Part Output MFX Select	(0 - 2) MFX1, MFX2, MFX3
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Time Offset (CC# 75)	(0 - 127) -64 - +63
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76)	(0 - 127) -64 - +63
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77)	(0 - 127) -64 - +63
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78)	(0 - 127) -64 - +63
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C	(0 - 127) -64 - +63
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C#	(0 - 127) -64 - +63
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D	(0 - 127) -64 - +63
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D#	(0 - 127) -64 - +63
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E	(0 - 127) -64 - +63
00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F	(0 - 127) -64 - +63
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F#	(0 - 127) -64 - +63
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G	(0 - 127) -64 - +63
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G#	(0 - 127) -64 - +63
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A	(0 - 127) -64 - +63
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A#	(0 - 127) -64 - +63
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B	(0 - 127) -64 - +63
00 00 00 31	Total Size		

*** Performance Zone**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	000a aaaa	(reserve) <*>	
00 01	0000 000a	Zone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	(reserve) <*>	
# 00 03	0000 aaaa		
	0000 bbbb	External Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 128) 0 - 127, NO-SEND
00 05	0aaa aaaa	External Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
# 00 06	0000 aaaa		
	0000 bbbb	External Program Number (PC)	(0 - 128) 0 - 127, NO-SEND
# 00 08	0000 aaaa		
	0000 bbbb	External Level (CC# 7)	(0 - 128) 0 - 127, NO-SEND
# 00 0A	0000 aaaa		
	0000 bbbb	External Pan (CC# 10)	(0 - 128) L64 - 63R, NO-SEND
00 0C	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 0D	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 0E	0000 000a	Control Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	(reserve) <*>	
00 10	0000 000a	Control Modulation	(0 - 1) OFF, ON
00 11	0000 000a	Control Hold Pedal	(0 - 1) OFF, ON
00 12	0000 000a	Control Pedal	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	(reserve) <*>	
00 14	0000 000a	Control D Beam	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	(reserve) <*>	
00 16	0000 000a	(reserve) <*>	
00 17	0000 000a	(reserve) <*>	
00 18	0000 000a	(reserve) <*>	
00 19	0000 000a	Control Switch 1	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Control Switch 2	(0 - 1) OFF, ON
00 00 00 1B	Total Size		

*** Performance Controller**

Dirección Offset		Descripción
00 00	0000 000a	(reserve) <*>

	00 01	0aaa aaaa	Beam Assign (0 - 104) CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF, ARP-OCT-UP, ARP-OCT-DW ARP-STEP, AFTERTOUCH
	00 02	0aaa aaaa	Beam Range Lower (0 - 127)
	00 03	0aaa aaaa	Beam Range Upper (0 - 127)
	00 04	0000 aaaa	(reserve) <*>
	00 05	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 06	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 07	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 08	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 09	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 0A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 0B	0aaa aaaa	Switch 1 Assign (0 - 14) TRNS-UP, TRNS-DW, TAP-TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1-SW, MFX2-SW, MFX3-SW, CHO-SW, REV-SW, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4
	00 0C	0aaa aaaa	Switch 2 Assign (0 - 14) TRNS-UP, TRNS-DW, TAP-TEMPO, MONO/POLY, PORTAMENTO, HOLD1, MFX1-SW, MFX2-SW, MFX3-SW, CHO-SW, REV-SW, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4
	00 0D	0000 000a	(reserve) <*>
	00 0E	0aaa aaaa	Arp/Ptn Grid (0 - 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
	00 0F	0aaa aaaa	Arp/Ptn Duration (0 - 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
	00 10	0000 000a	Arpeggio Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 11	0aaa aaaa	Arpeggio Bank (0 - 1) USER, PRESET
	00 12	0aaa aaaa	Arpeggio Style (0 - 127) 1 - 128
	00 13	0aaa aaaa	Arpeggio Motif (0 - 11) UP/L, UP/H, UP/_, dn/L, dn/H, dn/_, Ud/L, Ud/H, Ud/_, rn/L, rn/_, PHRASE
	00 14	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range (61 - 67) -3 - +3
	00 15	0000 000a	Arpeggio Hold (0 - 1) OFF, ON
	00 16	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate (0 - 100)
	00 17	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity (0 - 127)
	00 18	0000 aaaa	Arpeggio Zone Number (0 - 15) ZONE1 - ZONE16
	00 19	0000 000a	Rhythm Pattern Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 1A	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Bank (0 - 1) USER, PRESET
	00 1B	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number (0 - 31) 1 - 32
	00 1C	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate (0 - 100)
	00 1D	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity (1 - 127)
	00 1E	0000 000a	Chord Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 1F	0aaa aaaa	Chord Group (0 - 1) USER, PRESET
	00 20	00aa aaaa	Chord Form (0 - 63)
	00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 23	000a aaaa	(reserve) <*>
	00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 35	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 41	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 47	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 4F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 50	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 51	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 52	0aaa aaaa	(reserve) <*>
	00 53	0aaa aaaa	(reserve) <*>
#	00 54	0000 aaaa 0000 bbbb	Recommended Tempo (20 - 250)
	00 56	0000 000a	Rolled Chord (0 - 1) OFF, ON
	00 57	0000 00aa	Rolled Chord Type (0 - 2) UP, DOWN, ALTERNATE
	00 58	0000 000a	Switch 1 Type (0 - 1) LATCH, MOMENTARY
	00 59	0000 000a	Switch 2 Type (0 - 1) LATCH, MOMENTARY
	00 5A		Total Size

*** Arpeggio Common**

Dirección Offset		Descripción	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	End Step	(1 - 32)
00 02	0aaa aaaa	Arpeggio Name 1	(32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Arpeggio Name 2	(32 - 127)
00 04	0aaa aaaa	Arpeggio Name 3	(32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Arpeggio Name 4	(32 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Arpeggio Name 5	(32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Arpeggio Name 6	(32 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Arpeggio Name 7	(32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Arpeggio Name 8	(32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	Arpeggio Name 9	(32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Arpeggio Name 10	(32 - 127)
00 0C	0aaa aaaa	Arpeggio Name 11	(32 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Arpeggio Name 12	(32 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Arpeggio Name 13	(32 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Arpeggio Name 14	(32 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Arpeggio Name 15	(32 - 127)
00 11	0aaa aaaa	Arpeggio Name 16	(32 - 127)
00 00 00 12		Total Size	

*** Arpeggio Pattern**

Dirección Offset		Descripción	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb	Original Note	(0 - 128)
# 00 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Step1 Data	(0 - 128)
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Step2 Data	(0 - 128)
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb	Step3 Data	(0 - 128)
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb	Step4 Data	(0 - 128)
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step5 Data	(0 - 128)
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step6 Data	(0 - 128)
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step7 Data	(0 - 128)
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb	Step8 Data	(0 - 128)
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb	Step9 Data	(0 - 128)
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb	Step10 Data	(0 - 128)
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb	Step11 Data	(0 - 128)
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb	Step12 Data	(0 - 128)
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step13 Data	(0 - 128)
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step14 Data	(0 - 128)
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step15 Data	(0 - 128)
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb	Step16 Data	(0 - 128)
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb	Step17 Data	(0 - 128)
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb	Step18 Data	(0 - 128)
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb	Step19 Data	(0 - 128)
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb	Step20 Data	(0 - 128)
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step21 Data	(0 - 128)
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step22 Data	(0 - 128)
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step23 Data	(0 - 128)
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb	Step24 Data	(0 - 128)
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb	Step25 Data	(0 - 128)
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb	Step26 Data	(0 - 128)
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb	Step27 Data	(0 - 128)
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb	Step28 Data	(0 - 128)
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb	Step29 Data	(0 - 128)
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb	Step30 Data	(0 - 128)
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb	Step31 Data	(0 - 128)
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb	Step32 Data	(0 - 128)
00 00 00 42		Total Size	

*** Chord Pattern**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 000a	Chord Note1	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Chord Note2	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Chord Note3	(0 - 1) OFF, ON

00 03	0000 000a	Chord Note4	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Chord Note5	(0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Chord Note6	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Chord Note7	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Chord Note8	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Chord Note9	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Chord Note10	(0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Chord Note11	(0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 000a	Chord Note12	(0 - 1) OFF, ON
00 0C	0000 000a	Chord Note13	(0 - 1) OFF, ON
00 0D	0000 000a	Chord Note14	(0 - 1) OFF, ON
00 0E	0000 000a	Chord Note15	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	Chord Note16	(0 - 1) OFF, ON
00 10	0000 000a	Chord Note17	(0 - 1) OFF, ON
00 11	0000 000a	Chord Note18	(0 - 1) OFF, ON
00 12	0000 000a	Chord Note19	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Chord Note20	(0 - 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Chord Note21	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Chord Note22	(0 - 1) OFF, ON
00 16	0000 000a	Chord Note23	(0 - 1) OFF, ON
00 17	0000 000a	Chord Note24	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Chord Note25	(0 - 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	Chord Note26	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Chord Note27	(0 - 1) OFF, ON
00 1B	0000 000a	Chord Note28	(0 - 1) OFF, ON
00 1C	0000 000a	Chord Note29	(0 - 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a	Chord Note30	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Chord Note31	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Chord Note32	(0 - 1) OFF, ON
00 20	0000 000a	Chord Note33	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0000 000a	Chord Note34	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 000a	Chord Note35	(0 - 1) OFF, ON
00 23	0000 000a	Chord Note36	(0 - 1) OFF, ON
00 24	0000 000a	Chord Note37	(0 - 1) OFF, ON
00 25	0000 000a	Chord Note38	(0 - 1) OFF, ON
00 26	0000 000a	Chord Note39	(0 - 1) OFF, ON
00 27	0000 000a	Chord Note40	(0 - 1) OFF, ON
00 28	0000 000a	Chord Note41	(0 - 1) OFF, ON
00 29	0000 000a	Chord Note42	(0 - 1) OFF, ON
00 2A	0000 000a	Chord Note43	(0 - 1) OFF, ON
00 2B	0000 000a	Chord Note44	(0 - 1) OFF, ON
00 2C	0000 000a	Chord Note45	(0 - 1) OFF, ON
00 2D	0000 000a	Chord Note46	(0 - 1) OFF, ON
00 2E	0000 000a	Chord Note47	(0 - 1) OFF, ON
00 2F	0000 000a	Chord Note48	(0 - 1) OFF, ON
00 30	0000 000a	Chord Note49	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 000a	Chord Note50	(0 - 1) OFF, ON
00 32	0000 000a	Chord Note51	(0 - 1) OFF, ON
00 33	0000 000a	Chord Note52	(0 - 1) OFF, ON
00 34	0000 000a	Chord Note53	(0 - 1) OFF, ON
00 35	0000 000a	Chord Note54	(0 - 1) OFF, ON
00 36	0000 000a	Chord Note55	(0 - 1) OFF, ON
00 37	0000 000a	Chord Note56	(0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 000a	Chord Note57	(0 - 1) OFF, ON
00 39	0000 000a	Chord Note58	(0 - 1) OFF, ON
00 3A	0000 000a	Chord Note59	(0 - 1) OFF, ON
00 3B	0000 000a	Chord Note60	(0 - 1) OFF, ON
00 3C	0000 000a	Chord Note61	(0 - 1) OFF, ON
00 3D	0000 000a	Chord Note62	(0 - 1) OFF, ON
00 3E	0000 000a	Chord Note63	(0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 000a	Chord Note64	(0 - 1) OFF, ON
00 40	0000 000a	Chord Note65	(0 - 1) OFF, ON
00 41	0000 000a	Chord Note66	(0 - 1) OFF, ON
00 42	0000 000a	Chord Note67	(0 - 1) OFF, ON
00 43	0000 000a	Chord Note68	(0 - 1) OFF, ON
00 44	0000 000a	Chord Note69	(0 - 1) OFF, ON
00 45	0000 000a	Chord Note70	(0 - 1) OFF, ON
00 46	0000 000a	Chord Note71	(0 - 1) OFF, ON
00 47	0000 000a	Chord Note72	(0 - 1) OFF, ON
00 48	0000 000a	Chord Note73	(0 - 1) OFF, ON
00 49	0000 000a	Chord Note74	(0 - 1) OFF, ON
00 4A	0000 000a	Chord Note75	(0 - 1) OFF, ON
00 4B	0000 000a	Chord Note76	(0 - 1) OFF, ON
00 4C	0000 000a	Chord Note77	(0 - 1) OFF, ON
00 4D	0000 000a	Chord Note78	(0 - 1) OFF, ON
00 4E	0000 000a	Chord Note79	(0 - 1) OFF, ON
00 4F	0000 000a	Chord Note80	(0 - 1) OFF, ON
00 50	0000 000a	Chord Note81	(0 - 1) OFF, ON
00 51	0000 000a	Chord Note82	(0 - 1) OFF, ON
00 52	0000 000a	Chord Note83	(0 - 1) OFF, ON
00 53	0000 000a	Chord Note84	(0 - 1) OFF, ON
00 54	0000 000a	Chord Note85	(0 - 1) OFF, ON
00 55	0000 000a	Chord Note86	(0 - 1) OFF, ON
00 56	0000 000a	Chord Note87	(0 - 1) OFF, ON
00 57	0000 000a	Chord Note88	(0 - 1) OFF, ON
00 58	0000 000a	Chord Note89	(0 - 1) OFF, ON
00 59	0000 000a	Chord Note90	(0 - 1) OFF, ON
00 5A	0000 000a	Chord Note91	(0 - 1) OFF, ON
00 5B	0000 000a	Chord Note92	(0 - 1) OFF, ON
00 5C	0000 000a	Chord Note93	(0 - 1) OFF, ON
00 5D	0000 000a	Chord Note94	(0 - 1) OFF, ON
00 5E	0000 000a	Chord Note95	(0 - 1) OFF, ON
00 5F	0000 000a	Chord Note96	(0 - 1) OFF, ON
00 60	0000 000a	Chord Note97	(0 - 1) OFF, ON
00 61	0000 000a	Chord Note98	(0 - 1) OFF, ON
00 62	0000 000a	Chord Note99	(0 - 1) OFF, ON
00 63	0000 000a	Chord Note100	(0 - 1) OFF, ON
00 64	0000 000a	Chord Note101	(0 - 1) OFF, ON
00 65	0000 000a	Chord Note102	(0 - 1) OFF, ON
00 66	0000 000a	Chord Note103	(0 - 1) OFF, ON
00 67	0000 000a	Chord Note104	(0 - 1) OFF, ON
00 68	0000 000a	Chord Note105	(0 - 1) OFF, ON
00 69	0000 000a	Chord Note106	(0 - 1) OFF, ON
00 6A	0000 000a	Chord Note107	(0 - 1) OFF, ON
00 6B	0000 000a	Chord Note108	(0 - 1) OFF, ON
00 6C	0000 000a	Chord Note109	(0 - 1) OFF, ON
00 6D	0000 000a	Chord Note110	(0 - 1) OFF, ON
00 6E	0000 000a	Chord Note111	(0 - 1) OFF, ON
00 6F	0000 000a	Chord Note112	(0 - 1) OFF, ON
00 70	0000 000a	Chord Note113	(0 - 1) OFF, ON
00 71	0000 000a	Chord Note114	(0 - 1) OFF, ON
00 72	0000 000a	Chord Note115	(0 - 1) OFF, ON
00 73	0000 000a	Chord Note116	(0 - 1) OFF, ON
00 74	0000 000a	Chord Note117	(0 - 1) OFF, ON
00 75	0000 000a	Chord Note118	(0 - 1) OFF, ON
00 76	0000 000a	Chord Note119	(0 - 1) OFF, ON
00 77	0000 000a	Chord Note120	(0 - 1) OFF, ON
00 78	0000 000a	Chord Note121	(0 - 1) OFF, ON
00 79	0000 000a	Chord Note122	(0 - 1) OFF, ON
00 7A	0000 000a	Chord Note123	(0 - 1) OFF, ON
00 7B	0000 000a	Chord Note124	(0 - 1) OFF, ON
00 7C	0000 000a	Chord Note125	(0 - 1) OFF, ON
00 7D	0000 000a	Chord Note126	(0 - 1) OFF, ON
00 7E	0000 000a	Chord Note127	(0 - 1) OFF, ON
00 7F	0000 000a	Chord Note128	(0 - 1) OFF, ON
01 00	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 1	(32 - 127)
01 01	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 2	(32 - 127)
01 02	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 3	(32 - 127)
01 03	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 4	(32 - 127)
01 04	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 5	(32 - 127)
01 05	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 6	(32 - 127)
01 06	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 7	(32 - 127)
01 07	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 8	(32 - 127)
01 08	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 9	(32 - 127)
01 09	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 10	(32 - 127)
01 0A	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 11	(32 - 127)
01 0B	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 12	(32 - 127)
01 0C	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 13	(32 - 127)

	01 0D	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 14 (32 - 127)
	01 0E	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 15 (32 - 127)
	01 0F	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 16 (32 - 127)
00 00 01 10	Total Size		

*** Rhythm Group**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 1	(32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 2	(32 - 127)
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 3	(32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 4	(32 - 127)
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 5	(32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 6	(32 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 7	(32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 8	(32 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 9	(32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 10	(32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 11	(32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 12	(32 - 127)
00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 13	(32 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 14	(32 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 15	(32 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 16	(32 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select MSB	(0 - 127)
00 11	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select LSB	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Program Number	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 14	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 15	0aaa aaaa	Pad 1 Velocity	(1 - 127)
00 16	0000 000a	Pad 1 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 1 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 19	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 1B	0aaa aaaa	Pad 2 Velocity	(1 - 127)
00 1C	0000 000a	Pad 2 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 2 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 21	0aaa aaaa	Pad 3 Velocity	(1 - 127)
00 22	0000 000a	Pad 3 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 3 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 27	0aaa aaaa	Pad 4 Velocity	(1 - 127)
00 28	0000 000a	Pad 4 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 4 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 2D	0aaa aaaa	Pad 5 Velocity	(1 - 127)
00 2E	0000 000a	Pad 5 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 5 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 33	0aaa aaaa	Pad 6 Velocity	(1 - 127)
00 34	0000 000a	Pad 6 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 6 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 39	0aaa aaaa	Pad 7 Velocity	(1 - 127)
00 3A	0000 000a	Pad 7 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 7 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 3F	0aaa aaaa	Pad 8 Velocity	(1 - 127)
00 40	0000 000a	Pad 8 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 8 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 45	0aaa aaaa	Pad 9 Velocity	(1 - 127)
00 46	0000 000a	Pad 9 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 9 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4B	0aaa aaaa	Pad 10 Velocity	(1 - 127)
00 4C	0000 000a	Pad 10 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 10 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 4F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 50	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 51	0aaa aaaa	Pad 11 Velocity	(1 - 127)
00 52	0000 000a	Pad 11 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 53	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 11 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 55	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 56	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 57	0aaa aaaa	Pad 12 Velocity	(1 - 127)
00 58	0000 000a	Pad 12 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 12 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 5B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 5C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 5D	0aaa aaaa	Pad 13 Velocity	(1 - 127)
00 5E	0000 000a	Pad 13 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 5F	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 13 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 61	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 62	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 63	0aaa aaaa	Pad 14 Velocity	(1 - 127)
00 64	0000 000a	Pad 14 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 14 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 67	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 68	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 69	0aaa aaaa	Pad 15 Velocity	(1 - 127)
00 6A	0000 000a	Pad 15 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 6B	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 15 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 6D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 6E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 6F	0aaa aaaa	Pad 16 Velocity	(1 - 127)
00 70	0000 000a	Pad 16 Rhythm Pattern Group	(0 - 1) USER, PRESET
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb	Pad 16 Rhythm Pattern Number	(0 - 255)
00 00 00 73	Total Size		

*** Patch Common**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Patch Category	(0 - 127)
00 0D	0000 000a	(reserve)	
00 0E	0aaa aaaa	Patch Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 10	0000 000a	Patch Priority	(0 - 1) LAST, LOUDEST
00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	(61 - 67) -3 - +3
00 14	0000 00aa	Stretch Tune Depth	(0 - 3) OFF, 1 - 3
00 15	0aaa aaaa	Analog Feel	(0 - 127)
00 16	0000 000a	Mono/Poly	(0 - 1) MONO, POLY
00 17	0000 000a	Legato Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Legato Retrigger	(0 - 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	Portamento Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Portamento Mode	(0 - 1) NORMAL, LEGATO
00 1B	0000 000a	Portamento Type	(0 - 1) RATE, TIME
00 1C	0000 000a	Portamento Start	(0 - 1) PITCH, NOTE
00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time	(0 - 127)
00 1E	0000 000a	(reserve)	
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	(reserve)	
00 21	0000 000a	(reserve)	
00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 24	0aaa aaaa	Attack Time Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 25	0aaa aaaa	Release Time Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign	(0 - 13) MFX, A, ---, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---, TONE
00 28	0000 000a	TMT Control Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 29	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up	(0 - 48)
00 2A	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down	(0 - 48)
00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source	(0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 2C	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63

	00 2E	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 30	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 31	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 33	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 34	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
	00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 36	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 38	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 3A	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 3C	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 3D	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
	00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 3F	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 41	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 43	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
	00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
	00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 4F	0000 000a	Part Modulation Switch (0 - 1) OFF, ON
00 00 00 50	Total Size		

*** Patch Common MFX**

Dirección Offset		Descripción
00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 - 79)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*> A, ---, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6 (12768 - 52768)

			-20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

*** Patch Common Chorus**

Dirección Offset	Descripción		
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54	Total Size		

*** Patch Common Reverb**

Dirección Offset	Descripción		
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc		

	0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

* Patch TMT (Tone Mix Table)

Dirección Offset	Descripción		
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 3) OFF, ON, RANDOM, CYCLE
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29	Total Size		

* Patch Tone

Dirección Offset	Descripción		
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, ---, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 - 3)

			-6, 0, +6, +12 [dB]
	00 35	0000 000a	Wave FXM Switch (0 - 1) OFF, ON
	00 36	0000 00aa	Wave FXM Color (0 - 3) 1 - 4
	00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth (0 - 16)
	00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync (0 - 1) OFF, ON
	00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow (44 - 84) -200 - +200
	00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth (52 - 76) -12 - +12
	00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 (0 - 127)
	00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2 (0 - 127)
	00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3 (0 - 127)
	00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 (0 - 127)
	00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0 (1 - 127) -63 - +63
	00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1 (1 - 127) -63 - +63
	00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2 (1 - 127) -63 - +63
	00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3 (1 - 127) -63 - +63
	00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4 (1 - 127) -63 - +63
	00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type (0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency (0 - 127)
	00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow (44 - 84) -200 - +200
	00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve (0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance (0 - 127)
	00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve (0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 (0 - 127)
	00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2 (0 - 127)
	00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3 (0 - 127)
	00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 (0 - 127)
	00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0 (0 - 127)
	00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1 (0 - 127)
	00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2 (0 - 127)
	00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3 (0 - 127)
	00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4 (0 - 127)
	00 5E	000a aaaa	Bias Level (54 - 74) -100 - +100
	00 5F	0aaa aaaa	Bias Position (0 - 127) C-1 - G9
	00 60	0000 00aa	Bias Direction (0 - 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
	00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve (0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 (0 - 127)
	00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2 (0 - 127)
	00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3 (0 - 127)
	00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 (0 - 127)
	00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1 (0 - 127)
	00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2 (0 - 127)
	00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3 (0 - 127)
	00 6D	0000 aaaa	LFO1 Waveform (0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
#	00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO1 Rate (0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 70	0000 0aaa	LFO1 Offset (0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 71	0aaa aaaa	LFO1 Rate Detune (0 - 127)
	00 72	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time (0 - 127)
	00 73	000a aaaa	LFO1 Delay Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	00 74	0000 00aa	LFO1 Fade Mode (0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	00 75	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time (0 - 127)
	00 76	0000 000a	LFO1 Key Trigger (0 - 1) OFF, ON
	00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth (1 - 127) -63 - +63
	00 7B	0000 aaaa	LFO2 Waveform (0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
#	00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO2 Rate (0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset (0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune (0 - 127)
	01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time (0 - 127)
	01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow (54 - 74) -100 - +100
	01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode (0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time (0 - 127)
	01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger (0 - 1) OFF, ON
	01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth (1 - 127) -63 - +63
	01 09	0000 aaaa	LFO Step Type (0 - 1)
	01 0A	0aaa aaaa	LFO Step1 (28 - 100) -36 - +36
	01 0B	0aaa aaaa	LFO Step2 (28 - 100) -36 - +36
	01 0C	0aaa aaaa	LFO Step3 (28 - 100) -36 - +36
	01 0D	0aaa aaaa	LFO Step4 (28 - 100) -36 - +36
	01 0E	0aaa aaaa	LFO Step5 (28 - 100) -36 - +36
	01 0F	0aaa aaaa	LFO Step6 (28 - 100) -36 - +36
	01 10	0aaa aaaa	LFO Step7 (28 - 100) -36 - +36
	01 11	0aaa aaaa	LFO Step8 (28 - 100) -36 - +36
	01 12	0aaa aaaa	LFO Step9 (28 - 100) -36 - +36
	01 13	0aaa aaaa	LFO Step10 (28 - 100) -36 - +36
	01 14	0aaa aaaa	LFO Step11 (28 - 100) -36 - +36
	01 15	0aaa aaaa	LFO Step12 (28 - 100) -36 - +36
	01 16	0aaa aaaa	LFO Step13 (28 - 100) -36 - +36
	01 17	0aaa aaaa	LFO Step14 (28 - 100) -36 - +36
	01 18	0aaa aaaa	LFO Step15 (28 - 100) -36 - +36
	01 19	0aaa aaaa	LFO Step16 (28 - 100) -36 - +36
00 00 01 1A	Total Size		

* Rhythm Common

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level	(0 - 127)
00 0D	0000 000a	(reserve)	
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	(reserve)	
00 10	0000 000a	(reserve)	
00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign	(0 - 13) MFX, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---, TONE
00 00 00 12	Total Size		

* Rhythm Common MFX

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 79)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768)

			-20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

*** Rhythm Common Chorus**

Dirección Offset	Descripción		
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54	Total Size		

*** Rhythm Common Reverb**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

*** Rhythm Tone**

Dirección Offset		Descripción	
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(0 - 127) C-1 - G9
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level	(0 - 127)
00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level	(0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, ---
00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range	(0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 32	000a aaaa	WMT1 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 34	0aaa aaaa	WMT1 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 35	0aaa aaaa	WMT1 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 36	0aaa aaaa	WMT1 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 39	0aaa aaaa	WMT1 Wave Level	(0 - 127)
00 3A	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 3B	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 3C	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 3D	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type	(0 - 3) INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 4F	000a aaaa	WMT2 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 51	0aaa aaaa	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 52	0aaa aaaa	WMT2 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 53	0aaa aaaa	WMT2 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 56	0aaa aaaa	WMT2 Wave Level	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER

	00 58	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Upper (1 - 127)
			LOWER - 127
	00 59	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
	00 5A	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
	00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch (0 - 1)
			OFF, ON
	00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type (0 - 3)
			INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
#	00 5D	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	WMT3 Wave Group ID (0 - 16384)
			OFF, 1 - 16384
#	00 61	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono) (0 - 16384)
			OFF, 1 - 16384
#	00 65	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	WMT3 Wave Number R (0 - 16384)
			OFF, 1 - 16384
	00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain (0 - 3)
			-6, 0, +6, +12 [dB]
	00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch (0 - 1)
			OFF, ON
	00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color (0 - 3)
			1 - 4
	00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth (0 - 16)
	00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync (0 - 1)
			OFF, ON
	00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune (16 - 112)
			-48 - +48
	00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune (14 - 114)
			-50 - +50
	00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan (0 - 127)
			L64 - 63R
	00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch (0 - 1)
			OFF, ON
	00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch (0 - 2)
			OFF, ON, REVERSE
	00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level (0 - 127)
	00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower (1 - 127)
			1 - UPPER
	00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper (1 - 127)
			LOWER - 127
	00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
	00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
	00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch (0 - 1)
			OFF, ON
	00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type (0 - 3)
			INT, SRX, SAMPLE, MULTISAMPLE
#	00 7A	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	WMT4 Wave Group ID (0 - 16384)
			OFF, 1 - 16384
#	00 7E	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono) (0 - 16384)
			OFF, 1 - 16384
#	01 02	0000 aaaa	
		0000 bbbb	
		0000 cccc	
		0000 dddd	WMT4 Wave Number R (0 - 16384)
			OFF, 1 - 16384
	01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain (0 - 3)
			-6, 0, +6, +12 [dB]
	01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch (0 - 1)
			OFF, ON
	01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color (0 - 3)
			1 - 4
	01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth (0 - 16)
	01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync (0 - 1)
			OFF, ON
	01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune (16 - 112)
			-48 - +48
	01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune (14 - 114)
			-50 - +50
	01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan (0 - 127)
			L64 - 63R
	01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch (0 - 1)
			OFF, ON
	01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch (0 - 2)
			OFF, ON, REVERSE
	01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level (0 - 127)
	01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower (1 - 127)
			1 - UPPER
	01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper (1 - 127)
			LOWER - 127
	01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
	01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
	01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth (52 - 76)
			-12 - +12
	01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 (0 - 127)
	01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2 (0 - 127)
	01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3 (0 - 127)
	01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 (0 - 127)
	01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0 (1 - 127)
			-63 - +63
	01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1 (1 - 127)
			-63 - +63
	01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2 (1 - 127)
			-63 - +63
	01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3 (1 - 127)
			-63 - +63
	01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4 (1 - 127)
			-63 - +63
	01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type (0 - 6)
			OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency (0 - 127)
	01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve (0 - 7)
			FIXED, 1 - 7
	01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance (0 - 127)
	01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth (1 - 127)
			-63 - +63
	01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type (0 - 7)
			FIXED, 1 - 7
	01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 (0 - 127)
	01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2 (0 - 127)
	01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3 (0 - 127)
	01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 (0 - 127)
	01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0 (0 - 127)
	01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1 (0 - 127)
	01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2 (0 - 127)
	01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3 (0 - 127)
	01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4 (0 - 127)
	01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve (0 - 7)
			FIXED, 1 - 7
	01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens (1 - 127)
			-63 - +63
	01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 (0 - 127)
	01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2 (0 - 127)
	01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3 (0 - 127)
	01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 (0 - 127)
	01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1 (0 - 127)
	01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2 (0 - 127)
	01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3 (0 - 127)
	01 41	0000 000a	One Shot Mode (0 - 1)
			OFF, ON
	01 42	0aaa aaaa	Relative Level (0 - 127)
			-64 - +63
00 00	01 43	Total Size	

4. Material suplementario

■Tabla decimal y hexadecimal

(Se añade una "H" al final de los números en notación hexadecimal).
En la documentación MIDI, los valores de datos y direcciones/tamaños de los mensajes Exclusive etc., se expresan como valores hexadecimales para cada 7 bits.
En la siguiente tabla se indica su correspondencia a números decimales.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

* Los valores decimales como el canal MIDI, la selección de banco y el cambio de programa se indican en uno (1) más que los valores dados en la tabla anterior.
* Un byte de 7 bits puede expresar información en un intervalo de 128 pasos. La información en la que se requiere más precisión, debemos utilizar dos o más bytes. Por ejemplo, dos números hexadecimales aa bbH expresando dos bytes de 7 bits indican un valor de aa x 128 + bb.
* En el caso de valores que presentan un signo +/-, 00H = -64, 40H = +/-, y 7FH = +63, de modo que la expresión decimal sería 64 menos que el valor proporcionado en el diagrama anterior. En el caso de dos tipos, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, y 7F 7FH = +8191. Por ejemplo, si aa bbH se expresase como un decimal, esto sería aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* Los datos marcados como "Use nibbled data" se expresan en formato hexadecimal en unidades de 4 bits. Un valor expresado como un 2-byte incompleto 0a 0bH tiene un valor de x 16+b.

<Ejemplo1> ¿Cuál es la expresión decimal de 5AH?

En la tabla anterior, 5AH = 90

<Ejemplo2> ¿Cuál es la expresión decimal del valor 12 34H como hexadecimal para cada 7 bits?

Según la tabla anterior, si 12H = 18 y 34H = 52
18 x 128+52 = 2356

<Ejemplo3>¿Cuál es la expresión decimal del valor incompleto 0A 03 09 0D?

Según la tabla anterior, si 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Ejemplo4>¿Cuál es la expresión incompleta del valor decimal 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78 ...10
16 )    4 ...14
        0 ... 4
```

Según la tabla anterior, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, el resultado es: 00 04 0E 0AH.

■Ejemplos de mensajes MIDI reales

<Ejemplo1> 92 3E 5F

9n es el estado Note-on, y n es el número de canal MIDI. Si 2H = 2, 3EH = 62 y 5FH = 95, es un mensaje Note-on con MIDI CH = 3, número de nota 62 (el nombre de nota es D4) y velocidad 95.

<Ejemplo2> CE 49

CnH es el estado Program Change, y n es el número de canal MIDI. Si EH = 14 y 49H = 73, es el mensaje Program Change con MIDI CH = 15, número de programa 74.

<Ejemplo3> EA 00 28

EnH es el estado Pitch Bend Change, y n es el número de canal MIDI. El 2º byte (00H=0) es el LSB y el 3r. byte (28H=40) es el MSB, en cambio el valor Pitch Bend es un número con signo en el cual 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) es 0, de forma que el valor Pitch Bend es
28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

Si Pitch Bend Sensitivity está ajustado a 2 semitonos, -8192 (00 00H) hará que la afinación cambie en -200 centésimas, con lo cual en este caso se aplicarán -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centésimas de Pitch Bend al canal MIDI 11.

<Ejemplo4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH es el estado Control Change, y n es el número de canal MIDI. Para Control Changes, el 2º byte es el número de control, y el 3r byte es el valor. En el caso de que dos o más mensajes consecutivos tengan el mismo estado, MIDI tiene una provisión llamada "estado funcionamiento" que permite que el byte de estado del segundo y de los siguientes mensajes se omita. Así, los mensajes anteriores tienen el siguiente significado.

B3	64 00	MIDI ch.4, byte inferior del número de parámetro RPN:	00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:	00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) byte superior del valor de parámetro:	0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) byte inferior del valor del parámetro:	00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) byte inferior del número de parámetro RPN:	7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:	7FH

Es decir, los mensajes anteriores especifican un valor de 0C 00H para el número de parámetro RPN 00 00H en el canal MIDI 4, y luego ajustan el número de parámetro RPN a 7F 7FH.

El número de parámetro RPN 00 00H es sensibilidad Pitch Bend, y el MSB del valor indica unidades de semitono, de forma que un valor de 0CH = 12 establece el intervalo máximo de pitch bend a +- 12 semitonos (1 octava). (En los generadores de sonido GS el LSB de la sensibilidad Pitch Bend es ignorado, pero LSB se debe transmitir igualmente (con un valor 0) de forma que la operación será correcta en cualquier dispositivo).

Una vez se ha especificado el número de parámetro para RPN o NRPN, todos los mensajes Data Entry transmitidos en ese mismo canal serán válidos, de forma que una vez se haya transmitido el valor deseado, es aconsejable ajustar el número de parámetro a 7F 7FH para evitar accidentes. Este es el motivo por el cual (B3) 64 7F (B3) 65 7F está al final.

No es aconsejable que los datos de interpretación (como información de Archivos MIDI Estándar) contengan demasiados eventos con estado de funcionamiento tal como se ha explicado en el<Ejemplo 4>. Esto es porque si la reproducción se interrumpe en medio de la canción y luego se rebobina o se avanza, el secuenciador no podrá transmitir el estado correcto, y el generador de sonido no interpretará bien la información. Asegúrese de dar a cada evento su propio estado

También es necesario que el ajuste del número de parámetro RPN o NRPN y el ajuste del valor se realicen en el orden correcto. En algunos secuenciadores, los eventos establecidos en el mismo (o consecutivo) tiempo, es posible que se transmitan en un orden diferente que el orden con el que se recibieron. Por esta razón es recomendable cambiar ligeramente el tiempo de cada evento (1 pulsación por TPQN =96, y 5 pulsaciones por TPQN =480).

* TPQN: Pulsaciones por negra

■Ejemplo de un mensaje Exclusive y cálculo de suma de comprobación

Los mensajes Roland Exclusive (RQ1, DT1) se transmiten con una suma de comprobación al final (antes de F7) para comprobar que el mensaje se ha recibido correctamente. El valor de la suma de comprobación viene determinado por la dirección y los datos (o tamaño) del mensaje Exclusive transmitido.

●Cómo calcular la suma de comprobación

(los números hexadecimales se indican con una "H")
La suma de comprobación es un valor derivado de añadir la dirección, el tamaño y la suma de comprobación e invertir los 7 bits inferiores.
Aquí tiene un ejemplo de cómo se calcula una suma de comprobación. Suponemos que en el mensaje Exclusive que se transmite, la dirección es aabbccddH y los datos o tamaño es eeffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = suma
suma ÷ 128 = cociente ... resto
128 - resto = suma de comprobación

<Ejemplo> Ajustar CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON a DELAY (DT1)

Según el **Mapa de direcciones de parámetro** (p. 226), la dirección inicial de la Interpretación temporal es 10 00 00 00H, la dirección de desplazamiento de CHORUS en PERFORMANCE COMMON es 04 00H, y la dirección de CHORUS TYPE es 00 00H. Por eso la dirección de CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON es;

```
   10 00 00 00H
         04 00H
+)       00 00H
   10 00 04 00H
```

El valor de DELAY es 02H.
Así que el mensaje System Exclusive que debería enviarse es;

F0	41	10	00 00 25	12	10 00 04 00	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	datos	suma comp	(6)

(1) Estado Exclusive (2) ID (Roland) (3) ID de dispositivo (17)
(4) ID de modelo (JUNO-STAGE)(5) ID de comando (DT1) (6) Final de Exclusive

A continuación calcule la suma de comprobación.

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (sum)
22 (suma) ÷ 128 = 0 (cociente) ... 22 (resto)
suma de comprobación = 128 - 22 (resto) = 106 = 6AH

Esto significa que el mensaje que se debe enviar es: F0 41 10 00 00 25 12 10 00 04 00 02 6A F7.

■La función Scale Tune (dirección: 40 1x 40)

La función scale tune le permite ajustar con precisión la afinación individual de las notas de la C a la B. Aunque los ajustes se realizan mientras se trabaja con una octava, los ajustes precisos afectarán todas las octavas. Realizando los ajustes Scale Tune adecuados, puede obtener una variedad completa de métodos de afinación distintos al temperamento equal. Como ejemplos, a continuación se explican tres posibles ajustes de escala.

* El valor de scale tune recibido por la parte 1 se utiliza en el modo Patch y en el modo Piano.

❍Temperamento igual

Este método de afinación divide las octavas en 12 partes iguales. Actualmente es la forma de afinación más utilizada, especialmente en la música occidental. En el JUNO-STAGE, los ajustes por defecto de la función Scale Tune producen un temperamento equal.

❍Temperamento Justo (Tónica de C)

Los tríos principales suenan con más belleza que el temperamento equal, pero este beneficio solo se puede obtener en una tecla. Si se transpone, los acordes tienden a ser ambiguos. El ejemplo implica ajustes para una tecla con C como nota principal.

❍Escala arábica

Alterando el ajuste de Scale Tune, puede obtener una variedad de otras afinaciones adecuadas para la música étnica. Por ejemplo, el ajuste que se presenta más adelante hará que la unidad utilice la escala arábica.

Ajustes de ejemplo

Nombre de la nota	Temperamento Equal	Temperamento Just (Nota principal C)	Escala arábica
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Estos valores en la tabla se dan en centésimas. Convierta estos valores a hexadecimales, y transmítelos como datos Exclusive.
Por ejemplo, para ajustar la afinación (C-B) de la parte 1 a escala arábica, envíe la siguiente información:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■Tabla de código ASCII

El nombre de Patch y nombre de Performance, etc., de los datos MIDI se describen ASCII código en la tabla siguiente.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	'	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal
H: hexadecimal

* "SP" es espacio.

Diagrama de correspondencias de Bank Select y Program Change

Patch

Grupo	Número	Bank Select		Número de programa
		MSB	LSB	
USER	001–128	87	0	1–128
	129–256	87	1	1–128
PR-A	001–128	87	64	1–128
PR-B	001–128	87	65	1–128
PR-C	001–128	87	66	1–128
PR-D	001–128	87	67	1–128
PR-E	001–128	87	68	1–128
PR-F	001–128	87	69	1–128
PR-G	001–128	87	70	1–128
PR-H	001–128	87	71	1–128
PR-I	001–003	87	72	1–3
GM(2)	001–256	121	0–	1–128
EXP (SRX-01)	001–	93	0	1–
(SRX-02)	001–	93	1	1–
:	:	:	:	:

* El grupo EXP varía dependiendo de la tarjeta de ampliación de ondas instalada. Para información sobre una tarjeta de la serie SRX, consulte el manual del usuario de la misma.

Rhythm Set

Grupo	Número	Bank Select		Número de programa
		MSB	LSB	
USER	001–032	86	0	1–32
PRST	001–032	86	64	1–36
GM(2)	001–009	120	---	1–57
EXP (SRX-01)	001–	92	0	1–
(SRX-02)	001–	92	1	1–
:	:	:	:	:

* El grupo EXP varía dependiendo de la tarjeta de ampliación de ondas instalada. Para información sobre una tarjeta de la serie SRX, consulte el manual del usuario de la misma.

Performance

Grupo	Número	Bank Select		Número de programa
		MSB	LSB	
USER	01–64	85	0	1–64
PRST	01–64	85	64	1–64

* Para cambiar de multitimbre, el canal de transmisión del dispositivo MIDI externo debe coincidir con el canal Performance Control (SYSTEM / MIDI / GENERAL) del JUNO-STAGE.

Fecha: 1 de mayo de 2008

Modelo JUNO-STAGE

Diagrama de implementación MIDI

Versión: 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Basic	Default	1–16	1–16	
Channel	Changed	1–16	1–16	Memorizado
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	Mono, Poly	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :	True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O *1	Modulation
	2	O	O	Breath type *3
	4	O	O	Foot type
	5	O	O	Portamento time
	6, 38	O	O	Data entry
	7	O	O *1	Volume
	8	O	X	Balance
	10	O	O *1	Panpot
	11	O	O *1	Expression
	16	O	X	General purpose controller 1
	17	O	X	General purpose controller 2
	18	O	X	General purpose controller 3
	19	O	X	General purpose controller 4
	64	O	O *1	Hold 1
	65	O	O	Portamento
	66	O	O	Sostenuto
	67	O	O	Soft
	68	O	O	Legato foot switch
	69	O	O	Hold 2
	70	O	X	Sound variation
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Release time
	73	O	O	Attack time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay time
	76	O	O	Vibrato rate
	77	O	O	Vibrato depth
	78	O	O	Vibrato delay
	80	O	O (Tone 1 Level)	General purpose controller 5
	81	O	O (Tone 2 Level)	General purpose controller 6
	82	O	O (Tone 3 Level)	General purpose controller 7
	83	O	O (Tone 4 Level)	General purpose controller 8
	84	O	O	Portamento control
	91	O	O (Reverb)	General purpose effects 1
	92	O	X	Tremolo
	93	O	O (Chorus)	General purpose effects 3
	94	O	X	Celeste
	95	O	X	Phaser
	1–31, 64–95	O	O	Pedal, Knob, D Beam
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O *1 **********	O *1 0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	O	O	
	: Commands	O	O	
Aux Messages	: All Sound Off	O	O	
	: Reset All Controllers	O *4	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	O *4	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notas		* 1 O X seleccionable. * 2 Reconocido como M=1 incluso si M≠1.	* 3 Recibido como ACTIVE EXPRESSION. * 4 Transmitido sólo cuando V-LINK está activado.	

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 3 : OMNI OFF, POLY
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O: Sí
X: No

Especificaciones

JUNO-STAGE: Teclado sintetizador (De acuerdo con el sistema General MIDI 2)

● Teclado
76 teclas (con velocidad)

■ Sección del generador de sonido

● Polifonía máxima
128 voces

● Partes
16 partes

● Memoria de onda
128 M Bytes (equivalente a 16 bits lineales)

● Memoria predefinida
Patches: 1027 + 256 (GM2)
Sets de percusión: 32 + 9 (GM2)
Performances: 64

● Memoria de usuario
Patches: 256
Sets de percusión: 32
Performances: 64

● Efectos
Multiefectos: 3 sistemas, 79 tipos
Chorus: 3 tipos
Reverb: 5 tipos
Reverberación de entrada de micro: 8 tipos

■ Song Player

Formato de archivos
Archivo MIDI Estándar: formato-0/1
Archivo de audio: WAV, AIFF, MP3

■ Otros

● Arpegiador
Predefinidos: 128
De usuario: 128

● Patrones de percusión
Predefinidos: 256 (26 grupos)
De usuario: 256 (32 grupos)

● Memoria de acordes
Predefinidos: 64
De usuario: 64

● Controladores
Controlador D Beam
Palanca Pitch Bend/Modulation
Conmutador S1/S2
Mando de modificación del sonido x 7

● Pantalla
LCD gráfica de 240 x 64 puntos (con retroiluminación)

● Ranuras de ampliación
Tarjeta de ampliación SRX: 2 ranuras

● Dispositivo de almacenamiento externo
USB MEMORY (compatible con Memoria Flash USB 2.0 de alta velocidad)

● Conectores
Jack para auriculares
Jack Song/Click Out
Jacks Output (L (MONO), R): Tipo phone de 1/4 de pulgada
Jacks de entrada de micrófono: tipo phone de 1/4 de pulgada o tipo XLR, (alimentación phantom)
Conectores MIDI (IN, OUT)
Jack del pedal Hold
Jack Control Pedal
Jack de selección de patch
Conector USB (MIDI)

● Alimentación
9 V de CC (adaptador de CA)

● Intensidad nominal
2000 mA

● Dimensiones
1251 (anchura) x 344 (profundidad) x 112 (altura) mm

● Peso
9,8 kg (sin el adaptador de CA)

● Accesorios
Manual del Usuario
CD-ROM x 2 (Editor/Librarian/controlador USB MIDI, SONAR LE)
Pad del reproductor de música
Cable del reproductor de música
Protector para memoria USB
Adaptador de CA

* Con el objetivo de mejorar el producto, las especificaciones y/o el acabado del equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

Índice

Numerics

2 BAND CHORUS 174
2 BAND FLANGER 175
2 BAND STEP FLANGER 175
2VOICE PITCH SHIFTER 185
3D CHORUS 173
3D DELAY 182
3D FLANGER 174
3D STEP FLANGER 174
3TAP PAN DELAY 180
4TAP PAN DELAY 180

A

Accent
  Arpeggio 61
  Rhythm Pattern 75
Activar/desactivar 22
[ACTIVE EXPRESS] 57
Adaptador de CA 19
A-Env Level 1–3 ..... 109, 130
A-Env T1 V-Sens 109, 130
A-Env T4 V-Sens 109, 130
A-Env Time 1–4 ..... 109, 130
A-Env Time KF 109
Ajuste MIC Input 154
Ajustes del sistema 145
  Guardar 145
Alimentación virtual 154
Alter Pan Depth 109
Alternate Pan Depth 130
Amplificador variante en el tiempo 39
Analog Feel 98
Archivos de audio 69
Área temporal 42
[ARPEGGIO] 60
Arpeggio 60
  Hold 60
  Motif 62
Arpegio
  Tempo 60
Asgn 141
Asignar Control Pedal 147
Asignar un nombre 44
Assign
  S1/S2 ..... 136, 149
Assign Type 124
[ASSIGNABLE] 57
Attack 141
Attack Time Offset 100
Audio Level 151
AUTO PAN 170
AUTO WAH 167

B

Bank Sel (LSB) 137
Bank Sel (MSB) 137
Bend 141
Bend Mode 146
Bias 108
Bias Direction 108
Bias Level 108
Bias Position 108
bloqueo de la categoría 46
Booster 100
Booster 1&2, 3&4 100
Botón 89
Botones de función 43
Botones del cursor 43
Botones del grupo de categoría 28
BS 138
Bucle 97, 123

C

[C. CANCEL/MINUS ONE] 73
CA 138
Cambio de octava 52
Canal de recepción 90
Canal de transmisión 89
Canal del control de interpretación 150
Canales MIDI 88
Canción 69
  Tempo 70
Canción de demostración 24, 156
Center Cancel 73
Ch 142
Chain Play 72
Chord Form
  Crear 65
[CHORD MEMORY] 64
CHORUS 86, 171
Chorus 141
Chorus Level 81, 83
Chorus Output Select 81, 83
Chorus Parameters 190
Chorus Send Level 152
Chorus Source 83
Chorus Type 80, 83, 86
Click Level 151
Click Sound 151
Coarse 141
Coarse Tune 141
COMPRESSOR 177
Conectar
  Dispositivo de audio portátil 21
  Equipo externo 20
  Mic 87
  Pedales 21
Conector USB MIDI 91
Conectores MIDI 88
Conmutador ASSIGNABLE 149
Conmutador [POWER] 22
Continuous Hold Pedal 147
CONTROL
  Patch 101
  Rhythm Set 124
Control Change 90
Control de multi-efectos 84
Control Pedal 21, 59
Control Pedal Polarity 147
Control Switch 102
Controlador 38
Controlador D Beam 56
Controlador USB 92–93, 146
Copia de seguridad de usuario 144
Ctrl 137
CTRL 1–4 110–111
CTRL 1–4 Source 110
Cursor 43
Curve 142
Cutoff 141, 152
Cutoff Frequency 106, 128
Cutoff Keyfollow 106
Cutoff Offset 100
Cutoff V-Curve 107, 128
Cutoff V-Sens 107, 129

D

D BEAM 137
  V-LINK SETUP 67
D Beam Sens 152
Datos de usuario
  Guardar a la memoria USB 144
De disparo 97, 123
Decay 141
Delay 142, 178
Delay Time 113
Delay Time KF 113
Depth 142
Destination 85
Destination 1–4 110
Dial VALUE 44
Dispositivo de audio portátil 73
DISTORTION 176
Doble bending 55
[DUAL] 32, 51
Dual 32, 51
Duration

Arpeggio 61
Patrón de percusión 75

E

[EDIT] 94, 120
Editor 93
Efecto
Modo Piano 27
Efecto Rotary 55
Efectos 79
On/Off 79
EFFECT 118
EFFECT ROUTING
Modo Patch 80
Modo Performance 82
Effect Switch 79
End Step
Estilo de arpegio 62
Rhythm Pattern 76
ENHANCER 166
Enmudecida 154
Entonación Just 53
Entonación Just (Tónica de C) 143
Envolvente 39
EQUALIZER 59, 165
Escala arábica 53, 143
Escuchar los sonidos 30
Escuchar un patch [PREVIEW] 47
Estilo de arpegio
Arpegio 62
Guardar 63
Inicializar 62
Estilos de arpegio 61
Ex 138

F

Factory Reset 155
Fade Mode 114
Fade Time 114
FAVORITE 30, 47
[FAVORITE UP/ASSIGNABLE] 48
F-Env Depth 107, 129
F-Env Level 0–4 ..... 107, 129
F-Env T1 V-Sens 107, 129
F-Env T4 V-Sens 107, 129
F-Env Time 1–4 ..... 107, 129
F-Env Time KF 107
F-Env V-Curve 107, 129
F-Env V-Sens 107, 129
Filter Type 106, 128, 152
Filtro variante en el tiempo 39
Fine 141
FLANGER 172
Forma de onda 97, 113, 123
Formas de acorde 64
Guardar 65
Función Chord Memory 64
Función Compare 96, 122
Función Lock 59
FXM 103, 125
FXM Color 103, 125
FXM Depth 103, 125
FXM Switch 103, 125

G

Gancho para el cable 19
GATE 177
GATED REVERB 186
Generador de ondas 39
Generador de sonido 38
Generadores de sonido multitímbrico 88
GENERAL 98
Set de percusión 124
GM 88
GM (GM2)
Patch 45, 94
GM2 88
Grabación por pasos
Arpegio 62
Patrón de percusión 76
Grid
Arpeggio 61
Patrón de percusión 75
Grupo 140
Grupo de percusión 74
Crear 77
Guardar 78
Guardar
Ajustes del sistema 145
Chord Form 65
Datos de usuario 144
Estilo de arpegio 63
Grupo de percusión 78
Lista de reproducción 73
Modo Piano 119
Patch 97
Performances 133
Rhythm Pattern 77
Set de percusión 123
GUITAR AMP SIMULATOR 176

H

Hd 138
HEXA-CHORUS 172
Hold 137
Hold Pedal Polarity 147
HUMANIZER 167

I

ID de dispositivo 150
[INC] y [DEC] 44
Inferior 51
INFINITE PHASER 169
Inicializar
Estilo de arpegio 62
Memoria USB 155
Patch 96
Patrón de percusión 76
Performance 132
Set de percusión 122
Input Velocity
Estilo de arpegio 62
Rhythm Pattern 76
ISOLATOR 165

J

Jack CONTROL PEDAL 59
Jack EXT INPUT 73
Jack MIC INPUT 154
Jack SONG/CLICK OUT 78
JUNO-STAGE Editor CD 93

K

K.L 142
K.U 142
Kbd 140, 142
Kbd Patch Rx/Tx Channel 90, 150
Key Fade Lower 102
Key Fade Upper 102
KEY RANGE 102
Key Range 134
Key Range Lower 102
Key Range Upper 102
Key Touch Select 117
Key Trigger 114
Keyboard Switch 134
Keyboard Velocity 54, 147
Keyboard Velocity Curve 54, 147
Keyboard Velocity Sens 54, 147
Knob 89

L

La pantalla PIANO MODE 116
Legato 143
Legato Retrigger 101
Legato Switch 101
Level 137, 140, 152
LEVEL [fig.arrowdown.eps] [fig.arrowup.eps] 69
Level Adjust 71

Level V-Curve 108, 130
Level V-Sens 108, 130
LFO 39
LFO 1–2 113
LFO Osc 1 Pitch Depth 152
LFO Osc 1 Pulse Width Depth 152
LFO Osc 2 Pitch Depth 152
LFO Osc 2 Pulse Width Depth 153
LFO Rate 152
Librarian 93
Lid State 26, 117
LIMITER 177
Lista de canciones 68
Lista de efectos 163
Lista de reproducción 68
  Cambiar el orden de las canciones .. 72
  Eliminar una canción de 72
  Reproducir 71
Local Sw 89
Local Switch 150
[LOCK] 59
LOFI COMPRESS 184
LOFI NOISE 183
LOFI RADIO 184
LONG DELAY 178
LONG TIME CTRL DELAY 182
LOW BOOST 165
LSB 89

M

Mando [CUTOFF] 36, 58
Mando de contraste de la pantalla [LCD CONTRAST] 22
Mando [HIGH] 36
Mando [LCD CONTRAST] 22
Mando MASTER EQ [HIGH] 59
Mando MASTER EQ [LOW] 59
Mando [RESONANCE] 36, 58
Mando [REVERB] 36, 59
Mando [VOLUME] 22
Mandos ENVELOPE [ATTACK] 35, 58
Mandos ENVELOPE [RELEASE] 35, 58
Master Key Shift 146
Master Level 146
Master Tune 146
Matrix Control 110
MATRIX CTRL1–4 110
Md 138
Memoria 41
Memoria de usuario 42
Memoria del sistema 42
Memoria predefinida 42
Memoria USB 42
  Inicializar 155
Mensajes de error 162
MFX 1–3 84
MFX 1–3 CTRL 84
MFX Chorus Send Level 80, 82
MFX Control Channel 85
MFX Output Level 80, 82
MFX Reverb Send Level 80, 82
MFX Source 82
MFX STRUCTURE 86
MFX Structure 82, 86
MFX Type 80, 82, 84
MFX1–3 ..... 86, 141
Mic
  Conectar 87
  Reverberación 87
  Volume 87
Mic-In Reverb Level 154
Mic-In Reverb Time 154
Mic-In Reverb Type 154
Micrófono 87
Micrófono condensador 87
MIDI 88
MIDI Ch 89
[MIDI CONTROLLER] 89
Minus-One 73, 154
Mod 137
MODIFY 100
Modo del controlador MIDI 89
Modo Mic 154
Modo Patch 38, 45
Modo Performance 38, 49
Modo Piano 25, 116, 119
  Guardar 119
Modo Preview 146
Modo Tone Delay 111
Modulation 33, 54
MODULATION DELAY 179
Mono/Poly 101, 143
Motif 61
MSB 89
MULTI STAGE PHASER 168
MULTI TAP DELAY 180
Multi-efecto 84
Mute 140
Mute Group 124

N

Nivel de Sustain 58
Nombres 44
Note Tx Channel A 67
Note Tx Channel B 67
Note Tx Channel C 67
[NUMERIC] 44, 46
Número 140
Número de patch 46
Número de performance 50

O

Oct Range 61
Octave 141
OCTAVE [DOWN] [UP] 33, 52
Octave Shift 33, 98, 141
Offset 113
One Shot Mode 124
Ordenador 91
Osc 1 Coarse Tune 152
Osc 1 Fine Tune 152
Osc 1 Pulse Width 152
Osc 1 Waveform 152
Osc 2 Coarse Tune 152
Osc 2 Fine Tune 152
Osc 2 Level 152
Osc 2 Pulse Width 152
Osc 2 Waveform 152
Osc Sync Switch 152
Oscilador de baja frecuencia 39
OUTPUT
  Patch 115
  Set de percusión 131
Output 141
Output Gain 146
OVERDRIVE 176

P

P.B 137
PA 138
Pad del reproductor de música 21
Palanca Pitch Bend/Modulation 33, 54
Pan 137, 140
Pan Depth 114
Pan Keyfollow 108
Pantalla ARPEGGIO STYLE 61
Pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT 62
Pantalla CHORD MEMORY EDIT 65
Pantalla CTRL SETTING (PERF) 135, 137
Pantalla EDIT 121
Pantalla MIDI CONTROLLER 89
Pantalla MIDI FILTER 138
Pantalla PART MIXER 139
Pantalla PART SELECT 42
Pantalla PART VIEW 140
Pantalla PATCH LIST 29, 46

Pantalla PATCH PLAY 42, 45
Pantalla PERFORM PLAY 42, 49, 134
Pantalla PERFORMANCE LIST 49
Pantalla PIANO PATCH LIST 117
Pantalla PLAYLIST INFORMATION 72
Pantalla PLAYLIST SELECT 71
Pantalla PRO EDIT 95
Pantalla RHYTHM GROUP 74
Pantalla RHYTHM GROUP EDIT 77
Pantalla RHYTHM PATTERN 75
Pantalla RHYTHM PATTERN EDIT 76
Pantalla SONG INFORMATION 70
Pantalla SONG LEVEL EDIT 71
Pantalla SONG SELECT 69–70
Pantalla ZOOM EDIT 95
Parámetros de multi efectos 163
Parámetros de Patch 98
Parámetros del set 124
Parámetros del sistema 146
Parámetros Reverb 191
Part 61
Part 1–16 Level 71
Part Chorus Send Level 82
Part Output Assign 82
Part Output Level 82
Part Output MFX Select 82
Part Reverb Send Level 82
Part Scale Tune for C–B 143
Part Select 82
Parte 38, 50
Parte actual 50
[PATCH] 45
Patch 39
  Copiar 96
  Editar 94
  Guardar 97
  Inicializar 96
Patch Category 98
Patch Coarse Tune 98
Patch Fine Tune 98
Patch Level 98
Patch Out Assign 115
Patch Output Assign 80
Patch Pan 98
Patch Priority 98
Patch Remain 146
Patch Scale Tune for C–B 53, 147
Patch Select 148
Patch Select Polarity 148
Patrón de percusión 74
  Crear 76
  Inicializar 76
  Tempo 74
  Volumen 74
PB 138
PC 89, 138
Pedal de selección del patch 21
Pedal Hold 21, 60
Pedal PATCH SELECT 46, 48, 50
P-Env Depth 105, 126
P-Env Level 0–4 ..... 105, 126
P-Env T1 V-Sens 104, 126
P-Env T4 V-Sens 104, 126
P-Env Time 1–4 ..... 105, 126
P-Env Time KF 104
P-Env V-Sens 104, 126
[PERFORM] 49
Performance 133
  Editing 132
  Guardar 133
  Inicializar 132
Phase 142
PHASER 168
PHONOGRAPH 184
Phrase Loop 103, 125
[PIANO MODE] 25, 116
Pitch bend 33, 54
Pitch Bend Range Down 101
Pitch Bend Range Up 101
Pitch Depth 114
Pitch Keyfollow 104
PITCH SHIFTER 185
Playback Mode 72
Playlist Editor 68, 93
Pn 138
Polaridad de pedal 147
Portament 143
PORTAMENTO 101
Portamento 55
Portamento Mode 101
Portamento Start 101
Portamento Switch 101
Portamento Time 101
Portamento Type 101
Power Up Mode 146
[PREVIEW] 30
Preview 1–4 Note Number 146
Preview 1–4 Velocity 146
PRO EDIT 95
  Set de percusión 121
Prog 137
Protector de pantalla 146
Protector para memoria USB 22
PRST (Preset)
  Patch 45, 94
  Performance 49, 132
Punto de división 32, 51

R

Rand Pitch Depth 104
Random Pan Depth 109, 130
Range 152
Range Max 136, 153
Range Min 136, 153
Rate 113
Rate Detune 113
RECEIVE 124
Receive Bank Select 90, 151
Receive Exclusive 151
Receive GM System On 151
Receive GM2 System On 151
Receive GS Reset 151
Receive Program Change 90, 151
Receive Switch 90
Recuperar los ajustes originales. 155
Redamper Sw 112
Relative Level 124
Releas 141
Release Time Offset 100
Remote Keyboard Switch 150
Repeat All 72
Reso 141
Resonance 26, 106, 118, 128, 152
Resonance Offset 100
Resonance V-Sens 107, 129
REVERB 86, 186
Reverb 36, 59, 141
Reverb Level 81, 83
Reverb Send Level 152
Reverb Source 83
Reverb Type 81, 83, 86
Reverberación
  Mic 87
REVERSE DELAY 181
Rhythm Key Select 80
Rhythm Level 124
Rhythm Out Assign 131
Rhythm Output Assign 80
[RHYTHM PATTERN] 74
Rhythm Pattern
  Guardar 77
Rhythm Tone Name 124
RING MODULATOR 169
Ring Modulator 100

Rolled Chord 64
Rolled Chord Type 64
ROTARY 171
Rx 138
Rx Bender 112
Rx Expression 112
Rx Hold-1 112
Rx Pan Mode 112

S

S1 137
[S1] [S2] 55
S2 137
Scale Tune 53
Scale Tune Switch 53, 147
Scale Tuning 53
Screen Saver Time 146
SELECT [1]–[4] 95
Sens 85
Sens 1–4 111
SERIAL DELAY 179
Set de percusión 39, 123
  Copiar 122
  Editar 120
  Guardar 123
  Inicializar 122
  Patrón de percusión 74
[SHIFT] 43
SHUFFLE DELAY 181
Silenciar 139
Sincronización 91
SLICER 170
SMF 69
SMF Level 151
Soft Through 150
Solo 140
[SOLO SYNTH] 57
[SONG LIST] 69
SONG PLAYER 68
Song Player 38
  Volume 69
Song/Click Output Level 151
Song/Click Output Mode 151
SOUND MODIFY 35, 58
Source 85
SPACE-D 173
SPEAKER SIMULATOR 167
SPECTRUM 165
[SPLIT] 31, 51
Split 31, 51
Step 1–16 115
STEP FILTER 166
STEP FLANGER 172
STEP LFO 115
STEP PAN 170
STEP PHASER 168
STEP PITCH SHIFTER 185
STEP RING MODULATOR 169
Step Type 115
Stretch Tune Depth 98
Stretched tuning 98
Struct 1 & 2, 3 & 4 99
Structure 99
SUPER FILTER 166
Superior 51
Switch 1–4 111
SYMPATHETIC RESONANCE 189
Sync Mode 91, 151
Sync Output 91, 151
Sys Ctrl 1–4 Source 148
System Control 148

T

Tacto del teclado 54
[TAP TEMPO] 60, 74
TAPE ECHO 183
Tarjeta de ampliación de ondas 18, 29
Teclado maestro 89
TELEPHONE 184
Temperamento igual 53, 143
Tempo
  Arpegio 60
  Canción 70
  Patrón de percusión 74
Tempo Override 91, 151
Tempo recomendado 136
Tiempo de ataque 58
Tiempo de caída 58
Tiempo de desvanecimiento 58
Time 143
TIME CTRL DELAY 182
Tipo 149, 153
Tocar de forma monofónica 55
Tone 95
  Copiar 96
Tone Chorus Send 115, 131
Tone Chorus Send Level 80
Tone Coarse Tune 104, 126
Tone Delay Time 111
Tone Env Mode 112, 124
Tone Fine Tune 104, 126
Tone Level 108, 130
Tone Mix Velo Control 102
Tone Out Assign 115, 131
Tone Out Level 115, 131
Tone OUTPUT Assign 80
Tone Output Level 80
Tone Pan 108, 130
Tone Pitch Bend Range 124
Tone Random Pitch Depth 126
Tone Receive Expression 124
Tone Receive Hold-1 124
Tone Receive Pan Mode 124
Tone Reverb Send 115, 131
Tone Reverb Send Level 80
Tone Select 80
TONE SELECT [1]–[4] 120–121
TONE SWITCH [1]–[4] 95, 120–121
[TONE SWITCH/SELECT] 95, 120–121
Tono de percusión 39
  Copiar 122
Tonos 39
Transmit Active Sensing 150
Transmit Bank Select 150
Transmit Edit Data 150
Transmit Program Change 150
[TRANSPOSE] 34, 52
Transpose 34, 52
TREMOLO 169
TREMOLO CHORUS 173
TVA 39
TVA Depth 114
TVA ENVELOPE
  Patch 109
  Rhythm Set 130
TVA PARAMETER
  Patch 108
  Set de percusión 130
TVA/TVA Envelope
  Patch 108
  Set de percusión 130
TVF 39
TVF Depth 114
TVF ENVELOPE
  Patch 107
  Set de percusión 129
TVF PARAMETER
  Patch 106
  Set de percusión 128
TVF/TVF Envelope
  Patch 106
  Set de percusión 128
Type 136, 140

U

USB Memory Format 155
USB MIDI 150

USB-MIDI Thru 150
USER 94
Patch 45
Performance 49, 132
User Restore 144
Utility 155

V

Velo 142
Velo Fade Lower 102, 127
Velo Fade Upper 102, 127
Velo Range Lower 102, 127
Velo Range Upper 102, 127
Velocity 54
Arpeggio 61
Rhythm Pattern 75
Velocity Control 127
VELOCITY RANGE 102, 127
Velocity Sens Offset 100
Ventana 43
Ventana Part Mute 139
Vib Rate 142
VK ROTARY 171
[V-LINK] 66
V-LINK SETUP 67
Vo 138
VOCODER 189
Vocoder 87
Voice 142
Volume 22
Mic 87
Song Player 69
Volumen
Patrón de percusión 74
Todo el JUNO-STAGE 146
VS DISTORTION 176
VS OVERDRIVE 176

W

Wave Alter Pan Sw 127
Wave Bank 103, 125
Wave Coarse Tune 127
Wave Fine Tune 127
Wave Gain 103, 125
Wave Group 103, 125
Wave Level 127
WAVE MIX LV/PN 127
WAVE MIX TUNE 127
Wave No. L (Mono) 125
Wave No. L (Mono) Wave No. R 103
Wave No. R 125
Wave Pan 127
WAVE PARAMETER
Patch 103
Set de percusión 125
WAVE PITCH
Patch 104
Set de percusión 126
WAVE PITCH ENV
Patch 105
Set de percusión 126
Wave Rnd Pan Sw 127
Wave Tempo Sync 103, 125
WG 39
[WRITE] 119, 123, 133
WRITE
Ajustes del sistema 145
Chord Form 65
Estilo de arpegio 63
Grupo de percusión 78
Lista de reproducción 73
Modo Piano 119
Patch 97
Rhythm Pattern 77

X

XP-A, B
Patch 45, 94

Z

ZOOM EDIT
Patch 94
Set de percusión 120

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

Países de la UE

CE Este producto cumple con los requisitos de la Normativa EMC 2004/108/CE.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference, and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : V-Synth GT
Type of Equipment : Synthesizer Keyboard
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

Países de la UE

UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjskimi odpadki.

GR Бхфь фп уэмвплп дзлюней ьфй уфйт чюсет фзт ЕЕ, фп рспъьн бхфь рсЭрей нб ухллЭгефбй оечщсйуфЬ брь фб пйкйбкЬ брпссЯммбфб, уэмцщнб ме фз нпмпиеуЯб фзт кЬие ресйпчЮт. Фб рспъьнфб рпх цЭспхн бхфь фп уэмвплп ден рсЭрей нб брпссЯрфпнфбй мбжЯ ме фб пйкйбкЬ брпссЯммбфб.

For China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。

本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限

此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。

环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。

不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(Ⅵ))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳（壳体）	×	○	○	○	○	○
电子部件（印刷电路板等）	×	○	×	○	○	○
附件（电源线、交流适配器等）	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。

×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。

因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

ÁFRICA

EGIPTO
Al Fanny Trading O ffice
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: (022)-418-5531

REUNIÓN
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SUDÁFRICA
T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011)417 3400

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

AMÉRICA CENTRAL/ AMÉRICA LATINA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRASIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINICA
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MÉXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c. v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal de la Farmacia 5ta.Avenida 1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMÁ
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERÚ
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

REPÚBLICA DOMINICANA
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

AMÉRICA DEL NORTE

CANADÁ
Roland Canada Ltd.
(Head O ffice)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd.
(Toronto O ffice)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

EE.UU.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 3 Section Anhuaxili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

COREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

FILIPINAS
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
411, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur No. 15J-15O
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

MALASIA
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

SINGAPUR
SWEE LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

TAILANDIA
Theera Music Co. , Ltd.
330 Soi Verng NakornKasem,
New Road, Sumpantawongse,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

TAIWÁN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

VIETNAM
Suoi Nhac Company, Ltd
370 Cach Mang Thang Tam St.
Dist.3, Ho Chi Minh City,
VIET NAM
TEL: 9316540

AUSTRALIA / NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA / NUEVA ZELANDA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

Para Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

EUROPA

ALEMANIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Austrian O ffice
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA / FRANCIA HOLANDA / LUXEMBURGO
Roland Central Europe N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROACIA
ART-CENTAR
Degenova 3.
HR - 10000 Zagreb
TEL: (1) 466 8493

DINAMARCA
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

ESLOVAQUIA
DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18.
SK - 940 01 Nové Zámky
TEL: (035) 6424 330

ESPAÑA
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

FINLANDIA
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GRECIA / CHIPRE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGRÍA
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRLANDA
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALIA
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLONIA
ROLAND POLSKA SP.Z O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03 664 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 4419

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Portugal O ffice
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

REINO UNIDO
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

REPÚBLICA CHECA
CZECH REPUBLIC DISTRIBUTOR s.r.o.
Voctárova 247/16
CZ - 180 00 PRAHA 8,
CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

RUMANÍA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSIA
Mu Tek
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 981-4967

SUECIA
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SUIZA
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UCRAINA
EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box: 37-a.
Nedecey Str. 30
UA - 89600 Mukachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

ORIENTE MEDIO

ARABIA SAUDÍ
aDawliah Universal Electronics APL
Behind Pizza Inn
Prince Turkey Street
aDawliah Building,
PO BOX 2154,
Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 8643601

BAHRAIN
Moon Stores
No.1231&1249 Rumaytha Building Road 3931, Manama 339 BAHRAIN
TEL: 17 813 942

E.A.U.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Ground Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

IRÁN
MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'alia Hashnia St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIA
MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192 JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LÍBANO
Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMÁN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SIRIA
Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURQUÍA
ZUHA L DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Istanbul / TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

A partir del 1 de octubre de 2007 (ROLAND)

Roland®

5100000040-01

5100000040 1RCC